

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

POURVU QU'IL PLEUVE !

Admettons qu'il fasse beau pendant toutes les vacances : comment allez-vous faire pour taper les quatre programmes de votre ordinateur, treduire les autres avec les tables de conversion et écrire au moins un programme pour nous l'envoyer à la rentrée ? Une seule solution : la pluie, la grisaille et le mauvais temps, un temps d'informaticien !

EDITO

Bon voilà, ça y est, c'est les vacances ! Les profs sont en devoir, la famille file, je me sauve. Bonnes vacances et à la rentrée.

Gérard CECCALDI

MENU

APPLE Yathzee

Daniel FROYSSINES Page 42

APPLE Dumbos Page 42

L.F. RICHARD Page 42

APPLE Carmine Page 42

J.P. WANSEY MORTIER Page 42

APPLE Record 1 et 2 Page 42

P COMMETS Page 44

ATARI Hello city

Laurent POUAIN page 37

ATARI Tatyrinne

Philippe JACQUOT Page 38

ATARI Space game

Alain RENDERS Page 39

ATARI Maxipépée

Michel MINET Page 39

CANON X07 Tunnel

S. DZOCZEKALSKI Page 31

DATA 64 Page 31

Elie MADEUF Page 31

CANON Grand paix

DATA 64 Page 32

EDISON RENONANT Page 32

CANON X07 Bomber

Guillaume FOREST Page 32

FX 702P

J.V. PALIERNE

FX 702P

W.H. LEBOURG

Page 55

FX 702P

J.P. CUNINET

Page 55

FX 702P

J.C. SOIRON

Page 55

COMMODORE 64

Manor

NORD INFORMATIQUE

Page 55

COMMODORE 64

Chuchotement

J.F. KIEFER

Page 28

COMMODORE 64

Conversion

DATA 64

COMMODORE 64

Hépatic

Michel JANK

Page 29

VIC 20

Petit fil de môme

Alain DOUAI

Page 30

VIC 20

Quasimodo

ERIC 20

Tunnel et volante

Frédéric NACCACHE

Page 31

VIC 20

Mulchisches

Christophe RICHEGODE

Page 31

DRAGON

Dragon

DATA 64

DRAGON

Georges DECKER

Page 55

DRAGON

Pyramide

DRAGON

Pyramide

DRAGON

Rémi

DRAGON

Ferraud

DRAGON

F. GROSBOILLAT

Page 57

HP 41

HP 41

Dider VALLET

Page 9

NP 41

Thierry COURBON

PC 1211

JEFFERIE LE GRIMPEUR

8 *Fluxes de la page 3*

PIGEON



Vous êtes deux, un chasseur et un pigeon. Le pigeon tente de construire son nid en allant chercher des brindilles et de la nourriture, tandis que le chasseur le traque.

Le mode d'emploi est dans le programme

Thierry SCHNEIDER



CLERPs, 14-16
CLSPN 2000
CLSPN 2002

CHASSEUR
DANS PRINTPRINTLE PIGEON TOUT PIGEON
SE SONT FAISANT EN ALLANT TERRICHER TOUTE
LA GROTE DÉVOILE LES FRIMBLES
DANS PRINTPRINTLE PIGEON LA COUPURE
DANS PRENTIAL DONT PRENTIAL FONCE UN PIGEON
PRINTPRINTLE PIGEON HEP, PUIS HELP
CHASSEUR D'INTÉRÉTANT
DANS PRINTPRINTLE CHASSEUR DONT REUTP
HUTT PLUS ECR VIES
DANS PRENTIAL DONT PRENTIAL TOUT HUTT
DE FOIS, D'UN LE DESIRE,
DANS PRINTPRINTLE SE LES PIGEON S'ÉGRENNE
DANS PRENTIAL DONT PRENTIAL SE LES PIGEON
VIE
DANS PRINTPRINTLE POUR CONTINER APPRISE
CE QUI SE TOUCHE¹ DANS PRINTPRINTLE CLIPS
PRINTPRINTLE D'INTERBREIN SUITE HUTP
DANS PRENTIAL DONT PRENTIAL D'INTERBREIN
DANS SON TOUTE CHASSE D'UN PANIER
DANS PRINTPRINTLE DONT PRINTPRINTLE DANS
ARTIE SE VI
DANS PRENTIAL D'INTERBREIN D'UN
DANS LE COMPTER D'INTERBREIN D'UN
DANS PRENTIAL D'INTERBREIN D'UN
DANS PRENTIAL D'INTERBREIN D'UN
BUT GROTE
DANS PRINTPRINTLE DONT PRINTPRINTLE D'INTERBREIN D'UN
COPP APPRISE DANS UNE TOUCHE¹ D'INTERBREIN

11225 FOR YHS TO 2000CAT
11230 GOTO 11210

THOMSON 107

SOUS-MARIN



HEWLETT HP 41

Ce programme entre dans la catégorie des jeux de rôle. Vous vous mettez dans la peau d'un commandant de sous-marin auquel on a confié la mission suivante : détruire cinq objectifs ennemis placés aléatoirement sur une grille de 100 cases sur 100. Naturellement, ces objectifs sont bien défendus et vous pourrez combattre contre des destroyers, des pétroliers, ou même votre propre objectif, si jamais vous le ratez, ou faire face à certains dangers tels que des avions, des mines, du corail, des épaves grecques.

Le départ vous place dans la case de coordonnées A0 (au fond en surface). Votre radar vous indique la distance entre vous-même et le 1er objectif. Vous aurez détruit 1er objectif alors seulement lorsque vous indiquera la distance entre votre sous-marin et le deuxième objectif et ainsi de suite, jusqu'au cinquième, où vous aurez gagné. Votre sous-marin a au départ une certaine force qui constitue en quelque sorte son espérance de vie. En effet, chaque fois que vous détruirez un objectif ou un destroyer, vous gagnerez des points. En revanche, chaque fois qu'ils vous ripostent ou que vous n'évitez pas un préjudice, vous perdez des points. Si vous avez une force négative, vous êtes perdu. Sachez que l'outil est impossible de tricher.

Bruno FOURTOUT

Vous maintenez les fonctions des touches en mode user.

- A: Affichage de la position du sous-marin et des points de force.
- B: Plongée Z réduit de 10 unités à chaque fois.
- C: Radar, distance (table SM) tir possible ou pas.
- D: Tir d'une torpille sur l'objectif (plongée vers surface).
- E: Envoi d'un message à l'objectif (plongée vers surface).
- J: Surface. Z augmente de 10 à chaque fois, si Z = 0 on peut faire surface, affichage de "impossible" et retour à "actions".
- H: Entrée de données pour détruire l'objectif.
- V: Vos préférances et vos ambitions.
- En surface vous pourrez rencontrer des mines, des destroyers. En plongée vous pourrez rencontrer des épaves grecques, du corail et des épaves grecques.

01+LBL "SM" 54 PSE 197¹BL 12 169 PCL 13

92 1 55 F1T 1 189 2 161 X#P# 214 STO 15 267 G1F 53

93 STO 18 56 G10 "2" 189 ST1 12 162 G10 17 215 ROL 17 268 F5P 15

94 1.01 57#BL 38 189 X#P 58 163 5 216 X#P# 269 G1F 54

95 STO 14 58 F5P 55 111 G10 13 164 ST1 11 217 G10 22 278 F5P 6

96+LBL 75 59 G10 51 112 G10 86 165 ST1 12 218 5 271 G1F 55

97 X#P 99 60 F3P 11 113 G10 86* 166 ST1 13 219 ST- 11 272 F5P 49

98 196 61 G10 53 114 X#P 95 167+LBL 19 220 ST- 11 273 G1F 57

99 * 62 F5P 15 115 5 168 148 221 X#P 68 274 R1W

100 INT 63 G10 54 116 ST1 15 169 PCL 11 222+LBL 48 275+LBL 49

111 STO 10 64 F5P 45 117 ROL 13 170 X#P# 276 R1W

122 LSC 14 65 G10 55 118 X#P# 171 G10 11 277 R1W

132 G10 75 66 F5P 49 119 G10 14 172 169 278 *

14 19 67 G10 52 120 18 279 ROL 12 279 G1F 75

15 STO 16 68 R1W 121 ST1 11 173 ROL 13 280 R1W

16 58 69+BL 88 122 169 68 174 G10 14 281 SE IND X

17 STO 17 70 F5P 88* 123 G10 15 175 G10 "2" 282 F5P 19

18+LBL 2* 71 X#P 95 124 ROL 11 177+LBL 11 283 G1F 70

19 RCL 17 72 9 125 168 178 284 F5P 20 337+LBL 37

20 X#P# 73 STO 15 126 X#P# 179 ST1 11 285 G1F 70

21 G10 "2" 74 PCL 13 127 G10 "2" 180 ST1 12 286 F5P 21

22 STF 57 75 X#P# 138 G10 "2" 181 X#P 58 287 G1F 70

23 "ACTION" 76 G10 18 129+LBL 14 182 G10 19 288 F5P 15

24 TIME 7 77 16 129 X#P 13 183 2 289 G1F 70

25 PROMPT 78 ST1 12 131 ST1 11 184+BL 7" 290 F5P 13

26+LBL C 79 F5P 68 132 X#P 59 185+LBL 1" 291 G1F 70#

27 F5P 96 133 G10 15 186 292 F5P 13X 345 PCL 98

28 G10 "V" 134+BL 84 187 ST1 15 293 PTH 1

29 X#P 88 188 G10 11 188 294+BL 58

30 X#P "X" 135 X#P 13 189 295 X#P 99

31 "DIST..." 136 G10 13 190 296 *

32 APLC 14 137 4 191 297 *

33 RVIEW 138 G10 13 192 298 *

34 PSE 139 ROL 13 193 ST1 12 299 5

35 G10 "2" 194 ST1 11 245 ST- 11 299 *

36+LBL A 195 G10 16 246 ST- 11 300 *

37 F5P 89 196 G10 16 247 ST- 12 301 *

38 G10 57 197 ROL 11 248 ST- 12 302 *

39 F5P 88 198 G10 82 249 ST- 12 303 *

40 G10 "V" 199 G10 82 250 ST- 12 304 *

41 X#P 88 200 G10 11 251 PCL 12 305 *

42 F1X 8 201 X#P 11 252 PCL 12 306 *

43 "X" 202 X#P 11 253 PCL 12 307 *

44 RPLC 11 203 X#P 11 254 G10 "2" 308 *

45 "Y" 204 X#P 11 255 G10 "2" 309 *

46 RPLC 12 205 X#P 11 256 G10 "2" 310 *

47 "Z" 206 X#P 11 257 G10 "2" 311 *

48 RPLC 13 207 X#P 11 258 G10 "2" 312 *

49 RVIEW 208 X#P 11 259 G10 "2" 313 *

50 PSE 209 ROL 12 260 X#P 11 314 "LOWLINE"

51 "FORPE" 210 X#P 11 261 X#P 58 315 *

52 APLC 17 211 X#P 11 262 G10 25 316 *

53 RVIEW 212 X#P 11 263+LBL 85 317 *

54 PSE 213 X#P 11 264 CF 45 318 *

55 RVIEW 214 X#P 11 265 CF 88 319 *

A l'affichage des messages il faudra appuyer sur la bonne touche.

Vous avez juste le temps d'une pause (1s).

Détruire Plongée ou attaque, à tout moment vous pouvez cesser le combat en plongeant. Touche B = à l'affichage "Des-

truire. Plongez. Réagissez vite, car ils vous ont déjà mitraillé et

Mine. Appuyez sur touche de déplacement (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9) au choix.

Corail: Surface

Pièges: Enjarez le combat touche H pour la faire fuir. Attention et

ne vous en revoyez à l'assaut.

Il n'y a que l'espion piégé contre lequel vous ne pouvez pas.

De plus, comme la piege, elle déplacera votre sous-marin de 0 à 4

cases dans le sens Nord-Est (évidemment (grâce à la côte).

Sachez donc que lorsque vous plongez vers la côte, vos forces surface vous déplacez dans la direction du dernier déplacement.

Les déplacements sont de 10 cases.

Les déplacements sont de 10 cases.

Vous comment votre sous-marin se déplace. Après avoir assigné les

tableaux de déplacement au pas numérique (chaque tableau de dépla-

cement porte le numéro de la touche à laquelle il faudra l'assigner) sur:

Sur la 1: X déduit de 5, y déduit de 5.

Sur la 2: X déduit de 5, y augmente de 5.

Sur la 3: X augmente de 5, y déduit de 5.

Sur la 4: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 5: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 6: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 7: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 8: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 9: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 0: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 10: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 11: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 12: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 13: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 14: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 15: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 16: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 17: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 18: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 19: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 20: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 21: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 22: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 23: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 24: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 25: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 26: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 27: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 28: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 29: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 30: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 31: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 32: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 33: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 34: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 35: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 36: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 37: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 38: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 39: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 40: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 41: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 42: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 43: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 44: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 45: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 46: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 47: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 48: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 49: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 50: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 51: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 52: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 53: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 54: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 55: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 56: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 57: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 58: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 59: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 60: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 61: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 62: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 63: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 64: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 65: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 66: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 67: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 68: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 69: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 70: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 71: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 72: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 73: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 74: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 75: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 76: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 77: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 78: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 79: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 80: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 81: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 82: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 83: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 84: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 85: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 86: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 87: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 88: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 89: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 90: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 91: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 92: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 93: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 94: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 95: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 96: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 97: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 98: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 99: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 100: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 101: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 102: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 103: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 104: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 105: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 106: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 107: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 108: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 109: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 110: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 111: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 112: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 113: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 114: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 115: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 116: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 117: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 118: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 119: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 120: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 121: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 122: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 123: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 124: X augmente de 5, y augmente de 5.

Sur la 125: X augmente de 5, y augmente de 5.

CADRPL-ADRFL

Créer et gérer vos fichiers: rien de plus simple avec cet ensemble de deux programmes (super) utilitaires

Vincent HERLICQ

Configuration: IGT 410 - module X FUNCTION + Module mémoire 16K + ROM + X Function. Permettant, 1 ou 2 X mémoire

Imprimante pour option A à L

CADRPL crée ou complète un fichier d'adresse.

ADRFL permet d'utiliser un nouveau fichier ouvert à la place du NV FL7

Pour donner une tâche désserte (Tâche FL7) ou FLN? demandez le nom du fichier de travail.

Ensuite, il suffit de rentrer vos réponses aux questions: NDM? DATE? ADR? TEL? AUTRE? Répondez les renseignements par groupes de 2 ou 3 lignes. Si l'option A est choisie, vous ne pourrez pas remplir une des rubriques Iere R/S sans taper de retour. Si vous avez fini de remplir une rubrique, faites de même à la question: C'est? Pour créer un autre enregistrement taper (Q) à la question: Autre? Pour quitter le programme taper (E) à la question: Fin.

ADRFL: Utilisation du fichier d'adresse

ADRFL permet d'utiliser le fichier d'adresse. Après avoir donné le nom du fichier et que PNET se soit échappé, diverses options sont possibles:

14 59	21.81	41 XVOY	82 XEV 11	26 PRSH	67H*BL *B*	188 RTOX	149 RYIEN
81*LBL "ADRFL"	42 RPPCHR	83 "AUTRE REC?"	27 "E"	68H*BL 81	189 1	150 GETKEY	
82 CF 88	43 GTO 82	84 RYIEN	28 15	69 RCL 86	188 -	151 "B=H*"	
83 "FL FL?"	44BL 12	85 41	29 PRSH	70 ST 81	111 XTOA	152 RYIEN	
84 RYIEN	45 XEV 11	86 GETKEY	30 "F"	71 CLR	112 251	153 GETKEY	
85 42	46 GTO 17	87 XHY?	31 21	72 255	113 XHY?	154 "C=DATE"	
86 GETKEY	47BL 11	88 CT0 88	32 PRSH	73 XTOA	114 GTO 89	155 RYIEN	
87 XHY?	48 RCLPT	89 ROF	33 "G"	74 GTO 86	115 RCL 98	156 GETKEY	
88 GTO 88	49 1 E-3	90 CLB	34 22	75H*BL "C"	116 SEEKPT	157 "B=H*"	
89 SF 88	50 -	91 CLX	35 PRSH	76H*BL 14	117 POSFL	158 RYIEN	
90 "FL FL?"	51 SEEKPT	92 END	36 "H"	77 254	118 XHY?	159 RYIEN	
91 PROMPT	52 RCL 2		37 23	78 67	119 GTO 86	160 "E=TEL"	
92BL 88	53 1		38 PRSH	79H*BL "B"	120 INT	161 RYIEN	
93 "FL MM?"	54 DELCHR		39 "1"	80H*BL 11	121 RCL 88	162 GETKEY	
94 RON	55 RTH		40 24	81 253	122 XHY?	163 "F=BIIVES"	
95 PROMPT	56H*BL 87	15-81 21.81	41 PRSH	82 GTO 87	123 GTO 86	164 RYIEN	
96 ROFF	57 XVOY	83 "BL "ADRFL"	42 "J"	83H*BL "E"	124 LRGTX	165 GETKEY	
97 TSY? #8	58 CLR	84 RYIEN	43 25	84H*BL 83	125 STO 82	166 "G=P,ENR"	
98 CRLRS	59 XTOA	85 XCF	44 PRSH	85 252	126 RCL 81	167 RYIEN	
99 "	60 RPPCHR	86 SF 27	45 "PRET"	86 GTO 87	127 SEEKPT	168 GETKEY	
100	61 RTH	87 SIZE?"	46H*BL 85	87H*BL "T"	128 -	169 "H=FL,FL"	
101 GTO 88	62BL 88	88 3	47 8	88H*BL 84	129 1 E3	170 RYIEN	
102BL 81	63 "H?"	89 XHY?	48 24	89 251	130 -	171 GETKEY	
103 RYIEN	70 XEV 81	90 PSIZE	49 PROMPT	90H*BL 87	131H*BL 18	172 "I=F?T"	
104 CLR	65 X?P	91 "RPNFL MM?"	50 RYIEN	91 GTO 88	132 25	173 RYIEN	
105 RON	70 RON	92 SEEKPT	51H*BL "R"	92 SEEKPT	133 XHY?	174 SEEKPT	
106 STOP	71 RPPREC	93 XVOY	52H*BL 88	93 XVOY	134 GTO 19	175 "J=H?T"	
107 ROFF	68 254	94 CLR	53 "CH?S?"	94 CLR	135 XHY?	176 GTO 85	
108 RYIEN	69 XEV 82	95 XTOA	54 404	95 XTOA	136 24	177H*BL 86	
109 RTH	70 "DATE?"	96 POSFL	55 405	96 POSFL	137 -	178 RYIEN	
110H*BL 83	71 253	97 RYIEN	56 ROFF	97 XEV?	138 -	179 RYIEN	
111 XEV 81	72 XEV 83	98 RYIEN	57 8	98 GTO 88	140 FST 81	180 RYIEN	
112 X?P?	73 "RPNFL?"	99 RYIEN	58 SEEKPT	99 INT	181 FST 81	182 GTO 15	
113 GTO 12	74 252	100 RYIEN	59 POSFL	100 RYIEN	183 RCL 19	184 RYIEN	
114 X?P?	75 XEV 83	101 RYIEN	60 GTO 15	101 RYIEN	185 RYIEN	185 RYIEN	
115 RPPCHR	76 "TEL?"	102 RYIEN	61 GTO 15	102 GTO 86	102 RYIEN	186 GETREC	
116H*BL 82	77 251	103 RYIEN	62 RCLPT	103 RYIEN	103 RYIEN	187 XCY?	
117 "CH?S?"	78 XEV 83	104 RYIEN	63 INT	104 GTO 1 E-3	104 GTO 18	188 RYIEN	
118 XEV 81	79 "RPNFL?"	105 RYIEN	64 STO 88	105 +	105 RYIEN	189 RYIEN	
119 X?P?	80 258	106 RYIEN	65 "2?"	106 STO 81	106 RYIEN	190 RYIEN	
120 GTO 87	81 XEV 83	107 RYIEN	66 GTO 85	107H*BL 86	107H*BL 86	191 RYIEN	
	25 14						

A: Choisir un enregistrement à l'aide des premiers caractères de l'une des rubriques (Tel, nom, adr, date, autres)

B: NCM

C: DATE

D: ADRESSE

E: TELEPHONE

F: RENSEIGNEMENTS COMPLEMENTAIRES

G: CHANGER LA DATE DE L'ENREGISTREMENT

H: Fin du programme, supprime les assignations (A à J).

I: Impprime ou affiche tout le fichier

J: Aide, affiche chaque touche et sa fonction

K: Permet d'ajouter ou de modifier un programme avec une overté avec les fonctions de chaque touche est très utile.

L: RYIEN

M: RYIEN

N: RYIEN

O: RYIEN

P: RYIEN

Q: RYIEN

R: RYIEN

S: RYIEN

T: RYIEN

U: RYIEN

V: RYIEN

W: RYIEN

X: RYIEN

Y: RYIEN

Z: RYIEN

Pour éviter tout octet inutile, le borne n'est pas insérée si la rubrique est vide.

ADRFL: Si vous utilisez un overté vous pourrez sensiblement raccourcir le programme en supprimant le sous-programme AIDE des lignes 170 à 199 et en remplaçant la ligne 200 par la ligne 200 et 299 et 297 et de remplacer le GTO 10 de la ligne 50 par un GTO 05.

Le registre 00 est de pointeur, il indique le numéro de l'enregistrement de l'overté. Il est modifié par les options A et E.

Pour une meilleure lecture des programmes, il est préférable d'utiliser des noms de tableaux (A à J). Pour les programmes, il faut disposer de l'effectuation code décimal (1205.00 qui apparaît sous la forme XROMD 52.00. Il suffit alors de faire une conversion de l'effectuation code décimal en effectuation code binaire (XROMD 52.00 pour obtenir LBL 1B et ainsi de suite).

Si vous avez pas cette assignation vous pouvez changer le nom des tableaux alors n'oubliez pas de changer les lignes 15 à 24 en conséquence.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.



Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide. Pour la présentation vous pouvez insérer un ADV après la ligne 234.

Si vous avez la chance de posséder une imprimante vous pouvez remplacer les AVIEW par des PRA, l'exécution du programme en sera plus rapide.

MENTAL

Machine HP41C + Un module mémoire ou quadri, ou HP41 CV +
K- FUNCTIONS, ou HP41 CX.

Nombre de registres: 65 Nombre de lignes: 230 SIZE: 013.

Mode d'emploi

Entrer une programme et faire un SIZE: 013

ENTREE: REG MENTAL

- ALEA? Entrer une valeur comprise entre 0 et 1, si vous ne déirez pas de musique, appuyez sur CHS. Ne jamais appuyer sur R/S.

- LIMIT? Entrer un nombre qui servira de limite au calcul (50 par défaut) et appuyez sur R/S.

- COUPSES? Entrer un nombre qui correspondra au nombre de calculs à exécuter pour chaque opération.

- + - PRHS? Appuyez sur l'une des touches suivantes

- soustraction + addition

- MÉMOIRE? Entrer une valeur comprise entre 0 et 1, si vous ne déirez pas de musique, appuyez sur CHS. Ne jamais appuyer sur R/S.

- LIMIT? Entrer un nombre qui servira de limite au calcul (50 par défaut) et appuyez sur R/S.

- COUPSES? Entrer un nombre qui correspondra au nombre de calculs à exécuter pour chaque opération.

- + - PRHS? Appuyez sur l'une des touches suivantes

- soustraction + addition

modifications

édition

P. Puissance caméra

R. Rachets caméra

S. Synthèse des six opérations précédentes

W. Wipeout est facilement remplaçable par quatre autres lignes

FAUX_G

39

XTOA

"EST" (append)



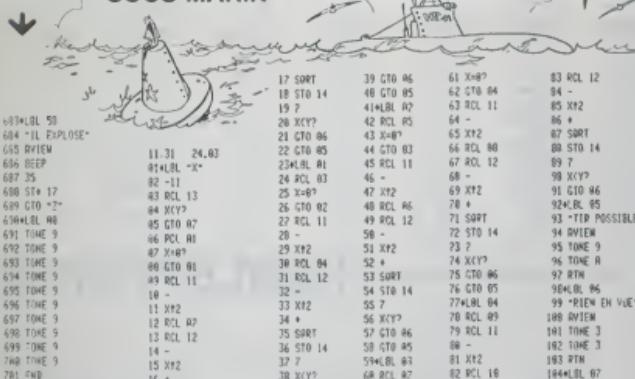
Calcul à gogo avec votre HP 41: rien dans les mains, nan dans les poches...Tout dans la tête! Un programme particulièrement bien fait.

André CASTERMAN

17 45	15.64	25 CLX	58 X=Y?	75 100	100 RCL 66	125 RCL 65	150 RCL 61	175 STO 18	286 RCL 66	217+LBL 45
81+LBL	"MENTAL"	26 STO PR	51 XEQ 26	76 *	126 RCL 66	151 2	176 XEQ 66			
82+LBL	46	27 RCL 82	52 FC?C 82	77 RCL 82	128 STO 64	152 *	177 18			
83 FIX 9	28 1 E3	53 XEQ 28	78 /	103 *	128 STO 64	153 STO 18	178 *			
84 SF 25	29 /	54 RCL 69	79 INT	104 RSTO 87	129 *	154 XEQ 89	179 41			
85 CF 29	30 1	55 RCL 84	80 RCL X	105 RTH	130 RSTO 87	155 RCL 66	180 *			
86 "RER" 2	31 *	56 X=Y?	81 "Z"?	106+LBL 51	131 RTH	156 XH2	181 STO 12			
87 XEQ 85	32 STO 83	57 SF 81	82 RVIEW	107 SF 87	132+LBL 81	157 STO 44	182 SF 25			
88 X?R?	33 "A"+PPS ??	58 "FRACOLC'EST"	83 TIME 9	108 RCL 81	132 SF 87	158 "CRVS" de	183 XEQ 186 12	286 RCL 66	217+LBL 45	
89 CF 26	34 AVIEW	59 RCL 84	84 PSE	109 STO 18	133 RCL 81	159 RTH	184 FST 47	291 "F"?	219 XEQ 66	
10 X?R?	35 GETKEY	60 FS? 81	85 GT0 88	110 XEQ 18	135 2	160+LBL 52	185 RTH	282 TIME 2	219 STO 66	
11 GT0 88	36 STO 88	61 "CORRECT"	86+LBL 85	111 RCL 85	136 /	161 SF 87	186 91	293 XEQ 65	220 RTH	
12 RBS	37+LBL 67	62 RVIEW	87 CF 22	112 RCL 66	137 STO 18	162 RCL 81	187 RCL 12	294 STO 89	221+LBL 46	
13 STO 11	38 CLR	63 PSE	88 RVIEW	113 -	138 XEQ 66	163 2	188 X?Y?	295 RTH	222 RCL 11	
14 "LIRITE" 2	39 8	64 1	89+LBL 16	114 STO 84	139 RCL 66	164 /	189 XEQ 43	296+LBL 26	223 XEQ 66	
15 XEQ 85	40 STO 87	65 FS? 81	90 PSE	115 *	140 STO 84	165 STO 18	190 XH1	297 SF 82	224 *	
16 X?R?	41 XC?F	66 ST? 88	91 FC?C 22	116 RSTO 87	141 RCL 85	166 XEQ 89	191 X?Y?	298 ARCL 66	225-211327	
17 GT0 89	42 SF 25	67 TSC P3	92 GT0 16	117 RTH	142 STO 86	167 RCL 86	192 XEQ 52	299 "F"?	226 *	
18 STO 81	43 CLR	68 GT0 87	93 RTH	118+LBL 71	143 *	168 STO 84	193 RTH	210 TIME 7	227 FRC	
19 "COUPSES" ?	44 XEQ 186 88	69 CLR	94+LBL 61	119 SF 87	144 STO 85	169 XH2	194+LBL 26	211 XEQ 66	228 RCL 11	
20 XEQ 85	45 CF 25	70 SFCL 88	95 SF? 87	120 RCL 81	145 *	170 STO 46	195 CLP	212 STO 89	229 SRT	
21 X?R?	46 FC?C 87	71 "F"?	96 RCL 81	121 2	146 RSTO 87	171 "RCINC de	196 ARCL 65	213 RTH	230 RCL 18	
22 GT0 88	47 GT0 88	72 RCL 82	97 STO 18	122 /	147 RTH	172 RTH	197 "F"?	214+LBL 18	231 *	
23 STO 82	48 8	73 "F"?	98 XEQ 16	123 STO 18	149+LBL 43	173 RHL 53	198 ARCL 67	215 XEQ 66	232 INT	
24+LBL 69	49 RCL 87	74 RCL 88	99 RCL 85	124 XEQ 18	149 SF 87	174 7	199 "F"?	216 STO 85	233 .EQN.	

Suite de la page 11

SOUS-MARIN



HEWLETT HP 41

17 SORT

39 CTO 96

61 X?P?

83 RCL 12

185 "PERISCOPE TROP" *

17?

186 "COUPSES" *

128 STO 18

187 RVIEW

129 2

188 "F"?

178 STO 18

189+LBL 43

130 RCL 18

190 XH1

206 SF 82

191 X?Y?

208 ARCL 66

192 XEQ 52

132 INT

193 RTH

133 X?Y?

194+LBL 26

134 GTO 2*

195 "FANTASTIQUE"

135 RVIEW

196 OFF

136 "TU PASSES"

197+LBL "K"

137 XVIEW

198 "COTE TOUCHEE"

138 PSE

199 RVIEW

141 "MIRROLA"

200 TIME 5

142 RVIEW

HEWLETT HP 41

HEBDOGIEL 27, rue du Gel-FOY 75008 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 340 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 8,00 = 416 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS : 180 FRANCS.

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

REGLEMENT JOINT :

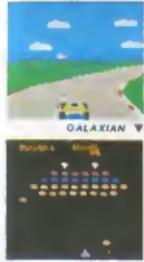
CHEQUE

CCP

MATERIEL UTILISE :

CONSOLE :

PERIPHERIQUES :



GALAXIAN

ILS SONT TOUS LA !

Retrouvez chez vous les super-stars des jeux d'arcade d'ATARI, ils sont tous là : des célebrissimes PAC-MAN ou GALAXIAN, jusqu'aux récents JUNGLE HUNT ou POLE POSITION. Le graphisme, les couleurs, la rapidité : tout y est, il ne manque que le monnayeur et l'ambiance enfumée des cafés !

ET TOUJOURS
10 % DE REMISE
POUR LES ABONNÉS !



GALAXIAN
D'inénarrables hordes d'extra-terrestres en rang d'épagnes se pressent sur tous les écrans d'ordinateur et d'ordinateurs du monde pour se faire descendre par des tirs de vos canons. Les deux derniers de ces extraterrestres, les fameux ennemis de SPACE INVADERS et de GALAXIAN, mais qui a jamais vu un dragon et des crocodiles de GALAXIAN qui attaquent de tous côtés et obéissent à un chef ? A bas le rectangle !

ROBOTRON
Plus un avance dans les ténèbres du jeu et plus il y a de monde pour vous attaquer et, comme il faut, se déplacer. Mais le chien devra faire face à votre anti-robot laser qui avec le même joystick, la même manette et la même entraînement pour arriver aux 25 000 points curieux dont n'importe qui devra à une vie supplémentaire.

MOON PATROL
Qui ne connaît la petite jeep bondissante au-dessus des cratères, puis qui ne connaît les roches, les cratères, les météorites, évitantes mines, tanks, ovnis et plantes carnivores ? Non, mais il connaît le jeu et expert de 26 étapes chacun. Tous les 10.000, 30 000 et 50 000, vous gagnez un véhicule supplémentaire. Objectif : protection planète Lune !

POLE POSITION
D'abord les deux voitures pour savoir qui va gagner votre bolide sur la grille de départ, puis c'est la course proprement dite, virages serrés, accélérations, freinages, accidents avec voitures en forme ! Graphisme, couleurs, son, tout est à la hauteur des jeux de caisse ! Trois niveaux de difficulté, deux vitesse et des compteurs pourront !

TOUS LES JEUX FONCTIONNENT AVEC LE CLAVIER OU AVEC LES MANETTES DE JEU.

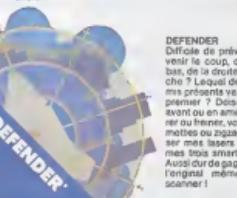
TABLEAU RECAPITULATIF DES PRIX (PORT COMPRIS)

TITRES	PAC-MAN	CENTIPEDE	JUNGLE HUNT	POLE POSITION	GALAXIAN	MS. PAC-MAN	MOON PATROL	DONKEY KONG	ROBOTRON	DEFENDER	STARGATE
VIC 20 (MODULE)	315	355	335	355	335	355	355	315	335	335	335
COMMODORE 64 (MODULE)	345	395	365	395	365	395	345	395	345	365	365
T.I. 99/4A (MODULE)				375		375		345		345	
APPLE II (DISK)	380	430	400	430	400	435	380	435	380	400	405

25



DIG DUG
Dig Dug, le petit meneur, n'a que son escapade et sa pompe à velo pour échapper à la taupe hargneuse - en la pouffant d'ail jusqu'à ce qu'elle éclate. Mais l'ugly le dragon et ses frères crochets sont aussi dans le jeu et il faut l'éviter pour récupérer les fruits qui garnissent le sous-sol. Peut-être arrivera-t-il à les déssasser avec des roches ?



DEFENDER
Defender, tu préfères d'abord venir le coup, du haut, du bas, de la droite, de la gauche ? Lequel des 14 ennemis va-t-il être vaincu en premier ? Dès que tu auras vaincu ou amarré, accélère ou freine, vole en rase-mottes ou en rase-ciel, déplace-toi pour éviter mes lasers ou une de mes trois armes bombes ? Tu auras tout à faire de gagner que sur l'engin, même avec le scorpion !



DONKEY KONG
Momo, le charpentier, essaie désespérément d'arracher la banane que le singe géant qui le retient captive tient en haut d'un amas de pousses. Mais il faut d'abord défaire des cascades de tonneaux, démonter des échelles, emprunter des escaliers, dégager des portes, détruire un dédale de tapis roulants charriant des balles de sable. Dur, dur, mais !



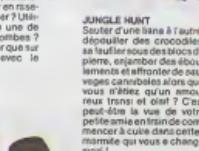
JOUST
A la recherche sur une estrade, une lance à la main, contre un autre chevalier dans ses armes, chevaux et éteignoirs. Mais ne crois pas pourtant pas que ça va être facile, car de nombreux chevaux portant des crins de frustration qui sont encore plus dangereux si vous avez la meilleure de leurs lances en cuir. La joute est cuverte !

PORT GRATUIT !

CENTIPEDE
La commande par boule qui actionne ce jeu dans ces cases est difficile à manier. Au contraire, la commande avec le clavier du jeu est encore plus entraînée. Les mites partent à l'assaut à travers l'écran, la race de bousque simile des champignons partout face à vous pourvus de tiges et de racines pour empêcher les araignées australiennes et les scorpions venimeux !



MS. PAC-MAN
La petite amie d'un Pac-Man a beau avoir une tache rose dans les cheveux et user de toutes sortes de ruses, elle a pas moins de prises ennuis avec les quatre fantômes qui la poursuivent. Et lui faut faire de son mieux dans un labyrinthe en croquant des pastilles d'énergie blouson. Ce n'est pas une vie, même pour un gouton ferme !



JUNGLE HUNT
Sauvez d'une laie à la autre, déroulez des crocodiles, sautez sur des blocs de pierre, détruissez des villages, détruissez et attrapez de nombreux canibales alors que vous n'avez qu'un seul tour pour vaincre l'ennemi. C'est peut-être la vie de votre petite amie en train de commencer, mais à cause certains marmilles qui vous se sont changé ainsi !



STARGATE

Plus rapide, plus difficile que les autres, mais plus injouable ! Les ennemis sont innombrables, plus rapides et plus nombreux que jamais, qui ont toutes les armes et toutes les armes et n'arrivent pas à les arrêter. C'est peut-être la vie de votre petite amie en train de commencer, mais à cause certains marmilles qui vous se sont changé ainsi !



PAC-MAN
Le jeu, l'un des plus incompris, mais aussi le plus joué, mais également l'un des plus difficiles, de la cervine à la clé en passant par les citrons et les pommes, mais aussi les oranges et les citrons. Pinky le souris, Inky le malin et Clyde qui vous court à la recherche de vos 10.000 points vous gagnent un tour gratuit et le record du monde de bâton !



M.S. PAC-MAN
La petite amie d'un Pac-Man a beau avoir une tache rose dans les cheveux et user de toutes sortes de ruses, elle a pas moins de prises ennuis avec les quatre fantômes qui la poursuivent. Et lui faut faire de son mieux dans un labyrinthe en croquant des pastilles d'énergie blouson. Ce n'est pas une vie, même pour un gouton ferme !



PAC-MAN
Le jeu, l'un des plus incompris, mais aussi le plus joué, mais également l'un des plus difficiles, de la cervine à la clé en passant par les citrons et les pommes, mais aussi les oranges et les citrons. Pinky le souris, Inky le malin et Clyde qui vous court à la recherche de vos 10.000 points vous gagnent un tour gratuit et le record du monde de bâton !

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER :

SHIFT EDITIONS, 27, rue du Gal Fay 75000 PARIS

Montant à payer	Code postal
LOGICIELS	Ordinateurs
	Prix
	Qté
	Montant
TOTAL	

REDUCTION 10 % SPÉCIAL ABONNÉS À DEJOUR

10 % ABONNÉ (poids moyen)

MONTANT à payer

date de la commande :

Prévenez-nous pour nous faire des réductions, une remise à partir du 1er octobre. Ensuite nous ne recevons de réductions, lorsque nous recevons une commande.

A 42

NOUS AVONS BESOIN DE VOUS!

Remplissez et renvoyez-nous ce questionnaire, cela nous permettra de faire un hebdo encore plus attrayant pour la rentrée; c'est déjà vous qui écrivez les programmes et qui votez pour les gagnants des deux concours, c'est un peu normal que nous fassions connaissance et que vous nous donniez votre avis, non ? Et pour ne pas vous faire travailler pour rien, nous tirerons au sort 40 questionnaires qui gagneront une machine à calculer Casio ou un des logiciels du Soft-parade.



Ce questionnaire est destiné à un usage interne, il servira à améliorer les prochains numéros d'HEBDOGICIEL. Il est confidentiel et ne sera pas diffusé, sous aucune forme que ce soit. Vous pouvez, si vous le désirez, remplir le bon de participation ci-dessous et participer au tirage au sort sans répondre au questionnaire. Des bons de participations sont également disponibles en écrivant à la rédaction. Si vous voulez que votre questionnaire reste anonyme, ne remplissez pas le bon de participation mais répondez au questionnaire et renvoyez-le nous, ça nous rendra bien sûr service.

QUESTIONNAIRE LECTEURS

DEPUIS QUAND LISEZ-VOUS HEBDOGICIEL ?

Depuis le premier numéro.....

Depuis le numéro (précisez le N°).....

C'est la première fois que je le lis.....

Depuis le mois de.....

LISEZ-VOUS REGULIEREMENT HEBDOGICIEL ?

Oui, toutes les semaines.....

Oui, tous les 15 jours.....

Oui, au moins une fois par mois.....

C'est la première fois que je le lis.....

Non, je ne le lis que de temps en temps.....

COMMENT AVEZ-VOUS CONNU HEBDOGICIEL ?

Par un stand du Scob.....

Par un stand de Micro-Expo.....

Par Sciences et Vie Micro.....

Par Micro 7.....

Par Micro 2000 Magazine.....

Par un autre journal, lequel.....

Par une émission de Télé, laquelle.....

Par une émission de Radio, laquelle.....

Par un autre moyen, lequel.....

A l'école, au lycée, à l'université.....

Dans votre activité professionnelle.....

En discutant chez le marchand.....

Par un autre moyen, lequel.....

OU VOUS ETES-VOUS PROCURE CE NUMERO ?

Je l'ai acheté dans un kiosque.....

Je l'ai acheté dans une maison de la presse.....

Je l'ais abonné.....

C'est le journal du mon club d'informatique.....

C'est le journal de mon école.....

C'est le journal d'un ami.....

C'est une photo copie.....

Je l'ai eu par un autre moyen, lequel.....

OU ACHETEZ-VOUS HEBDOGICIEL ?

Toujours au même endroit.....

N'importe où.....

Je le trouve très facilement.....

Où habitez-vous, ville et département.....

Autre, lequel, merve et modèle.....

QUI LIT VOTRE HEBDOGICIEL ?

Je suis le seul à le lire.....

Une autre personne.....

Plusieurs personnes, combien.....

QUE FAITES-VOUS DES PROGRAMMES D'HEBDOGICIEL ?

Je les tape toutes les semaines.....

Je les tape régulièrement.....

Je les garde pour les taper plus tard.....

DEPUIS COMBIEN DE TEMPS TAPEZ-VOUS DES PROGRAMMES INFORMATIQUES ?

Pas de 2 ans.....

De 1 à 2 ans.....

Plus de 5 mois.....

Moins de 8 mois.....

SUR QUEL MATERIEL TRAVAILLEZ-VOUS ?

Sur du matériel qui m'appartient.....

Sur du matériel que l'on m'a prêté.....

Sur le matériel de mon école.....

Sur le matériel de mon club d'informatique.....

Sur le matériel de mon lieu de travail.....

SUR QUEL ORDINATEUR TRAVAILLEZ-VOUS ?

Marque.....

Modèle.....

20 MACHINES A CALCULER et 20 LOGICIELS A GAGNER.

QUELLES AUTRES REVUES D'INFORMATIQUE LISEZ-VOUS ?

De temps en temps Souvent Régulièrement

Sciences et Vie Micro.....
Micro 7.....
Micro systèmes.....
Micro ordinateurs.....
Micro et robots.....
Les 36.....
36 000 micros.....

L'ordinateur individuel.....
Votre ordinateur.....
L'ordinateur personnel.....

Ordinateur.....
Pcm.....
Micro.....
99 magazine.....

Ord-S.....
La commodé.....
Tres.....
Autre, lequel.....

COMBIEN DE LOGICIELS POSSEDEZ-VOUS ?

Logiciels de jeu achetés par vous-même.....
Logiciels de jeu du commerce achetés.....
Logiciels de jeu du commerce copiés.....
Logiciels utilisés tapis.....
Logiciels utilisés copiés.....
Logiciels utilisés achetés.....
Logiciels professionnels achetés.....
Logiciels professionnels copiés.....

QUEL EST VOTRE AVIS SUR LES RUBRIQUES D'HEBDOGICIEL ?

BON MOYEN NUL

Editor.....
Concours.....
Vote par les lecteurs.....
Hippocrate.....
Programmes.....
Technique et géographie.....
Sci-parade.....
Logiciel de la semaine.....
Actualités annecoles.....
Actualité de nouveaux matériels.....
Mise en page.....
Format du journal.....

QUELLES SONT LES RUBRIQUES QUE VOUS AIMERIEZ VOIR RAJOUTEES A HEBDOGICIEL ?

Formation au Net.....
Formation à l'assamblier.....
Formation à un autre langage, lequel.....
Une autre rubrique, lequel.....
Une autre rubrique, lequel.....

D'UNE FAON GENERALE QUEL EST VOTRE AVIS SUR HEBDOGICIEL ?

.....

CONTINUEREZ-VOUS A LIRE HEBDOGICIEL ?

Oui, régulièrement.....
Oui, de temps en temps.....
Peut-être.....
Non, pourquoi.....

QUI ETES-VOUS ?

Sexe masculin.....

Sexe féminin.....

Votre âge.....

SI VOUS ETES ELEVE OU ETUDIANT, QUELLE CLASSE ?

l'activité professionnelle de vos parents.....
l'activité professionnelle de vos parents.....

SI VOUS TRAVAILLEZ, QUELLE PROFESSION ?

votre profession.....
votre secteur d'activité.....
votre niveau d'études.....
votre niveau de rémunération annuelle.....

BON DE PARTICIPATION AU TIRAGE AU SORT.

NOM: _____
PRENOM: _____
ADRESSE: _____

CODE POSTAL: _____

SI JE GAGNE UN LOGICIEL AU TIRAGE AU SORT,
JE CHOISIS DANS LE SOFT PARADE LE LOGICIEL
SUIVANT: _____

Débutant	Chevronné	Professionnel
Aucun.....		
Basic.....		
Pascal.....		
Logo.....		
Assembleur.....		
Fortran.....		
Cobol.....		
LSE.....		
Autre, lequel.....		

CHOCHINUMIA

Une petite ville d'Alsace, Chochinumia a été contaminée par des rats étranges nommés "Rats diaboliques". Il faut donc détruire la ville (solution radicale mais efficace) avec le minimum de bombes possible. Malheureusement, chaque fois que vous touchez une usine, des gaz radioactifs s'échappent.

J. François KIEFFER

Pour l'utilisation d'un joystick à la place du clavier, rentrez les lignes suivantes:
 2500 ZY = PEEK(65321)
 2500 ZY = 14 THEN Y= Y- 4
 2510 IF (Y AND 15) = 14 THEN Y= Y+ 4
 2520 IF (Y AND 16) = 0 THEN FF= FF+ 1.
 Changer de même les lignes 20509, 2060 + 2061. Le joystick doit être connecté au port 1.

1410 FOR I=16#647013#40#4+2

1410 FOR I=17#647013#40#4+2

1410 FOR I=18#647013#40#4+2

1410 FOR I=19#647013#40#4+2

1410 FOR I=20#647013#40#4+2

1410 FOR I=21#647013#40#4+2

1410 FOR I=22#647013#40#4+2

1410 FOR I=23#647013#40#4+2

1410 FOR I=24#647013#40#4+2

1410 FOR I=25#647013#40#4+2

1410 FOR I=26#647013#40#4+2

1410 FOR I=27#647013#40#4+2

1410 FOR I=28#647013#40#4+2

1410 FOR I=29#647013#40#4+2

1410 FOR I=30#647013#40#4+2

1410 FOR I=31#647013#40#4+2

1410 FOR I=32#647013#40#4+2

1410 FOR I=33#647013#40#4+2

1410 FOR I=34#647013#40#4+2

1410 FOR I=35#647013#40#4+2

1410 FOR I=36#647013#40#4+2

1410 FOR I=37#647013#40#4+2

1410 FOR I=38#647013#40#4+2

1410 FOR I=39#647013#40#4+2

1410 FOR I=40#647013#40#4+2

1410 FOR I=41#647013#40#4+2

1410 FOR I=42#647013#40#4+2

1410 FOR I=43#647013#40#4+2

1410 FOR I=44#647013#40#4+2

1410 FOR I=45#647013#40#4+2

1410 FOR I=46#647013#40#4+2

1410 FOR I=47#647013#40#4+2

1410 FOR I=48#647013#40#4+2

1410 FOR I=49#647013#40#4+2

1410 FOR I=50#647013#40#4+2

1410 FOR I=51#647013#40#4+2

1410 FOR I=52#647013#40#4+2

1410 FOR I=53#647013#40#4+2

1410 FOR I=54#647013#40#4+2

1410 FOR I=55#647013#40#4+2

1410 FOR I=56#647013#40#4+2

1410 FOR I=57#647013#40#4+2

1410 FOR I=58#647013#40#4+2

1410 FOR I=59#647013#40#4+2

1410 FOR I=60#647013#40#4+2

1410 FOR I=61#647013#40#4+2

1410 FOR I=62#647013#40#4+2

1410 FOR I=63#647013#40#4+2

1410 FOR I=64#647013#40#4+2

1410 FOR I=65#647013#40#4+2

1410 FOR I=66#647013#40#4+2

1410 FOR I=67#647013#40#4+2

1410 FOR I=68#647013#40#4+2

1410 FOR I=69#647013#40#4+2

1410 FOR I=70#647013#40#4+2

1410 FOR I=71#647013#40#4+2

1410 FOR I=72#647013#40#4+2

1410 FOR I=73#647013#40#4+2

1410 FOR I=74#647013#40#4+2

1410 FOR I=75#647013#40#4+2

1410 FOR I=76#647013#40#4+2

1410 FOR I=77#647013#40#4+2

1410 FOR I=78#647013#40#4+2

1410 FOR I=79#647013#40#4+2

1410 FOR I=80#647013#40#4+2

1410 FOR I=81#647013#40#4+2

1410 FOR I=82#647013#40#4+2

1410 FOR I=83#647013#40#4+2

1410 FOR I=84#647013#40#4+2

1410 FOR I=85#647013#40#4+2

1410 FOR I=86#647013#40#4+2

1410 FOR I=87#647013#40#4+2

1410 FOR I=88#647013#40#4+2

1410 FOR I=89#647013#40#4+2

1410 FOR I=90#647013#40#4+2

1410 FOR I=91#647013#40#4+2

1410 FOR I=92#647013#40#4+2

1410 FOR I=93#647013#40#4+2

1410 FOR I=94#647013#40#4+2

1410 FOR I=95#647013#40#4+2

1410 FOR I=96#647013#40#4+2

1410 FOR I=97#647013#40#4+2

1410 FOR I=98#647013#40#4+2

1410 FOR I=99#647013#40#4+2

1410 FOR I=100#647013#40#4+2

1410 FOR I=101#647013#40#4+2

1410 FOR I=102#647013#40#4+2

1410 FOR I=103#647013#40#4+2

1410 FOR I=104#647013#40#4+2

1410 FOR I=105#647013#40#4+2

1410 FOR I=106#647013#40#4+2

1410 FOR I=107#647013#40#4+2

1410 FOR I=108#647013#40#4+2

1410 FOR I=109#647013#40#4+2

1410 FOR I=110#647013#40#4+2

1410 FOR I=111#647013#40#4+2

1410 FOR I=112#647013#40#4+2

1410 FOR I=113#647013#40#4+2

1410 FOR I=114#647013#40#4+2

1410 FOR I=115#647013#40#4+2

1410 FOR I=116#647013#40#4+2

1410 FOR I=117#647013#40#4+2

1410 FOR I=118#647013#40#4+2

1410 FOR I=119#647013#40#4+2

1410 FOR I=120#647013#40#4+2

1410 FOR I=121#647013#40#4+2

1410 FOR I=122#647013#40#4+2

1410 FOR I=123#647013#40#4+2

1410 FOR I=124#647013#40#4+2

1410 FOR I=125#647013#40#4+2

1410 FOR I=126#647013#40#4+2

1410 FOR I=127#647013#40#4+2

1410 FOR I=128#647013#40#4+2

1410 FOR I=129#647013#40#4+2

1410 FOR I=130#647013#40#4+2

1410 FOR I=131#647013#40#4+2

1410 FOR I=132#647013#40#4+2

1410 FOR I=133#647013#40#4+2

1410 FOR I=134#647013#40#4+2

1410 FOR I=135#647013#40#4+2

1410 FOR I=136#647013#40#4+2

1410 FOR I=137#647013#40#4+2

1410 FOR I=138#647013#40#4+2

1410 FOR I=139#647013#40#4+2

1410 FOR I=140#647013#40#4+2

1410 FOR I=141#647013#40#4+2

1410 FOR I=142#647013#40#4+2

1410 FOR I=143#647013#40#4+2

1410 FOR I=144#647013#40#4+2

1410 FOR I=145#647013#40#4+2

1410 FOR I=146#647013#40#4+2

1410 FOR I=147#647013#40#4+2

1410 FOR I=148#647013#40#4+2

1410 FOR I=149#647013#40#4+2

1410 FOR I=150#647013#40#4+2

1410 FOR I=151#647013#40#4+2

1410 FOR I=152#647013#40#4+2

1410 FOR I=153#647013#40#4+2

1410 FOR I=154#647013#40#4+2

1410 FOR I=155#647013#40#4+2

1410 FOR I=156#647013#40#4+2

1410 FOR I=157#647013#40#4+2

1410 FOR I=158#647013#40#4+2

1410 FOR I=159#647013#40#4+2

1410 FOR I=160#647013#40#4+2

1410 FOR I=161#647013#40#4+2

1410 FOR I=162#647013#40#4+2

1410 FOR I=163#647013#40#4+2

1410 FOR I=164#647013#40#4+2

1410 FOR I=165#647013#40#4+2

1410 FOR I=166#647013#40#4+2

1410 FOR I=167#647013#40#4+2

1410 FOR I=168#647013#40#4+2

1410 FOR I=169#647013#40#4+2

1410 FOR I=170#647013#40#4+2

1410 FOR I=171#647013#40#4+2

1410 FOR I=172#647013#40#4+2

1410 FOR I=173#647013#40#4+2

1410 FOR I=174#647013#40#4+2

1410 FOR I=175#647013#40#4+2

1410 FOR I=176#647013#40#4+2

1410 FOR I=177#647013#40#4+2

1410 FOR I=178#647013#40#4+2

1410 FOR I=179#647013#40#4+2

1410 FOR I=180#647013#40#4+2

1410 FOR I=181#647013#40#4+2

1410 FOR I=182#647013#40#4+2

1410 FOR I=183#647013#40#4+2

1410 FOR I=184#647013#40#4+2

1410 FOR I=185#647013#40#4+2

1410 FOR I=186#647013#40#4+2

1410 FOR I=187#647013#40#4+2

1410 FOR I=188#647013#40#4+2

1410 FOR I=189#647013#40#4+2

1410 FOR I=190#647013#40#4+2

1410 FOR I=191#647013#40#4+2

1410 FOR I=192#647013#40#4+2

1410 FOR I=193#647013#40#4+2

1410 FOR I=194#647013#40#4+2

1410 FOR I=195#647013#40#4+2

1410 FOR I=196#647013#40#4+2

1410 FOR I=197#647013#40#4+2

1410 FOR I=198#647013#40#4+2

1410 FOR I=199#647013#40#4+2

1410 FOR I=200#647013#40#4+2

1410 FOR I=201#647013#40#4+2

1410 FOR I=202#647013#40#4+2

1410 FOR I=203#647013#40#4+2

1410 FOR I=204#647013#40#4+2

1410 FOR I=205#647013#40#4+2

1410 FOR I=206#647013#40#4+2

1410 FOR I=207#647013#40#4+2

1410 FOR I=208#647013#40#4+2

1410 FOR I=209#647013#40#4+2

1410 FOR I=210#647013#40#4+2

1410 FOR I=211#647013#40#4+2

1410 FOR I=212#647013#40#4+2

1410 FOR I=213#647013#40#4+2

1410 FOR I=214#647013#40#4+2

1410 FOR I=215#647013#40#4+2

1410 FOR I=216#647013#40#4+2

1410 FOR I=217#647013#40#4+2

1410 FOR I=218#647013#40#4+2

1410 FOR I=219#647013#40#4+2

1410 FOR I=220#647013#40#4+2

1410 FOR I=221#647013#40#4+2

1410 FOR I=222#647013#40#4+2

CHOPFLIPTER!**Lode Runner****LE TEMPS D'APRÈS****LAWZ****HUBERT****Stewie****Droï****A.E.**

Broderbund

Broderbund

Broderbund

Broderbund

Broderbund

Broderbund

Broderbund

Broderbund

PARKER**REVENDEURS**

NOUS POUVONS VOUS FOURNIR TOUS LES LOGICIELS DE LA LIGUE, A UN TARIF PREFERENTIEL. N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER AU : 01 34 55 55



DEMANDEZ LE PROGRAMME

Achetez vos logiciels les yeux fermés, nous les avons testés pour vous !

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels actuellement disponibles en France. Nous ne sélectionnons pas dans cette liste les logiciels qui sont destinés à être joués à plusieurs, et nous n'ajoutons pas régulièrement des programmes que nous ne testons. Pourtant, vous cherchez à en voir certains programmes qui jouissent d'une bonne réputation et qui se vendent suffisamment grâce à la publicité et à la vente à l'unité pour qu'ils soient intéressants pour nous. Nous avons classé à part les logiciels éducatifs et, par souci d'honnêteté, nos propres produits : les HébdoLogiciel Software.

Les meilleurs logiciels proposés, les meilleurs sur le marché pour les abonnés - anciens et nouveaux - qui bénéficient en plus d'une remise de 50 %. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrons rapidement arriver à faire baisser les taux des fournisseurs pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé : ramener les prix à une plus juste valeur !



SOFT-PARADE

APPLE

1. CHOCOLAT 00-00
2. COOKIES 00-00
3. COOKIES 00-00
4. COOKIES 00-00
5. COOKIES 00-00
6. COOKIES 00-00
7. COOKIES 00-00
8. COOKIES 00-00
9. COOKIES 00-00
10. COOKIES 00-00
11. COOKIES 00-00
12. COOKIES 00-00
13. COOKIES 00-00
14. COOKIES 00-00
15. COOKIES 00-00
16. COOKIES 00-00
17. COOKIES 00-00
18. COOKIES 00-00
19. COOKIES 00-00
20. COOKIES 00-00

21. COOKIES 00-00
22. COOKIES 00-00
23. COOKIES 00-00
24. COOKIES 00-00
25. COOKIES 00-00
26. COOKIES 00-00
27. COOKIES 00-00
28. COOKIES 00-00
29. COOKIES 00-00
30. COOKIES 00-00
31. COOKIES 00-00
32. COOKIES 00-00
33. COOKIES 00-00
34. COOKIES 00-00
35. COOKIES 00-00
36. COOKIES 00-00
37. COOKIES 00-00
38. COOKIES 00-00
39. COOKIES 00-00
40. COOKIES 00-00
41. COOKIES 00-00
42. COOKIES 00-00
43. COOKIES 00-00
44. COOKIES 00-00
45. COOKIES 00-00
46. COOKIES 00-00
47. COOKIES 00-00
48. COOKIES 00-00
49. COOKIES 00-00
50. COOKIES 00-00
51. COOKIES 00-00
52. COOKIES 00-00
53. COOKIES 00-00
54. COOKIES 00-00
55. COOKIES 00-00
56. COOKIES 00-00
57. COOKIES 00-00
58. COOKIES 00-00
59. COOKIES 00-00
60. COOKIES 00-00
61. COOKIES 00-00
62. COOKIES 00-00
63. COOKIES 00-00
64. COOKIES 00-00
65. COOKIES 00-00
66. COOKIES 00-00
67. COOKIES 00-00
68. COOKIES 00-00
69. COOKIES 00-00
70. COOKIES 00-00
71. COOKIES 00-00
72. COOKIES 00-00
73. COOKIES 00-00
74. COOKIES 00-00
75. COOKIES 00-00
76. COOKIES 00-00
77. COOKIES 00-00
78. COOKIES 00-00
79. COOKIES 00-00
80. COOKIES 00-00
81. COOKIES 00-00
82. COOKIES 00-00
83. COOKIES 00-00
84. COOKIES 00-00
85. COOKIES 00-00
86. COOKIES 00-00
87. COOKIES 00-00
88. COOKIES 00-00
89. COOKIES 00-00
90. COOKIES 00-00
91. COOKIES 00-00
92. COOKIES 00-00
93. COOKIES 00-00
94. COOKIES 00-00
95. COOKIES 00-00
96. COOKIES 00-00
97. COOKIES 00-00
98. COOKIES 00-00
99. COOKIES 00-00
100. COOKIES 00-00

101. COOKIES 00-00
102. COOKIES 00-00
103. COOKIES 00-00
104. COOKIES 00-00
105. COOKIES 00-00
106. COOKIES 00-00
107. COOKIES 00-00
108. COOKIES 00-00
109. COOKIES 00-00
110. COOKIES 00-00
111. COOKIES 00-00
112. COOKIES 00-00
113. COOKIES 00-00
114. COOKIES 00-00
115. COOKIES 00-00
116. COOKIES 00-00
117. COOKIES 00-00
118. COOKIES 00-00
119. COOKIES 00-00
120. COOKIES 00-00
121. COOKIES 00-00
122. COOKIES 00-00
123. COOKIES 00-00
124. COOKIES 00-00
125. COOKIES 00-00
126. COOKIES 00-00
127. COOKIES 00-00
128. COOKIES 00-00
129. COOKIES 00-00
130. COOKIES 00-00
131. COOKIES 00-00
132. COOKIES 00-00
133. COOKIES 00-00
134. COOKIES 00-00
135. COOKIES 00-00
136. COOKIES 00-00
137. COOKIES 00-00
138. COOKIES 00-00
139. COOKIES 00-00
140. COOKIES 00-00
141. COOKIES 00-00
142. COOKIES 00-00
143. COOKIES 00-00
144. COOKIES 00-00
145. COOKIES 00-00
146. COOKIES 00-00
147. COOKIES 00-00
148. COOKIES 00-00
149. COOKIES 00-00
150. COOKIES 00-00
151. COOKIES 00-00
152. COOKIES 00-00
153. COOKIES 00-00
154. COOKIES 00-00
155. COOKIES 00-00
156. COOKIES 00-00
157. COOKIES 00-00
158. COOKIES 00-00
159. COOKIES 00-00
160. COOKIES 00-00
161. COOKIES 00-00
162. COOKIES 00-00
163. COOKIES 00-00
164. COOKIES 00-00
165. COOKIES 00-00
166. COOKIES 00-00
167. COOKIES 00-00
168. COOKIES 00-00
169. COOKIES 00-00
170. COOKIES 00-00
171. COOKIES 00-00
172. COOKIES 00-00
173. COOKIES 00-00
174. COOKIES 00-00
175. COOKIES 00-00
176. COOKIES 00-00
177. COOKIES 00-00
178. COOKIES 00-00
179. COOKIES 00-00
180. COOKIES 00-00
181. COOKIES 00-00
182. COOKIES 00-00
183. COOKIES 00-00
184. COOKIES 00-00
185. COOKIES 00-00
186. COOKIES 00-00
187. COOKIES 00-00
188. COOKIES 00-00
189. COOKIES 00-00
190. COOKIES 00-00
191. COOKIES 00-00
192. COOKIES 00-00
193. COOKIES 00-00
194. COOKIES 00-00
195. COOKIES 00-00
196. COOKIES 00-00
197. COOKIES 00-00
198. COOKIES 00-00
199. COOKIES 00-00
200. COOKIES 00-00

201. COOKIES 00-00
202. COOKIES 00-00
203. COOKIES 00-00
204. COOKIES 00-00
205. COOKIES 00-00
206. COOKIES 00-00
207. COOKIES 00-00
208. COOKIES 00-00
209. COOKIES 00-00
210. COOKIES 00-00
211. COOKIES 00-00
212. COOKIES 00-00
213. COOKIES 00-00
214. COOKIES 00-00
215. COOKIES 00-00
216. COOKIES 00-00
217. COOKIES 00-00
218. COOKIES 00-00
219. COOKIES 00-00
220. COOKIES 00-00
221. COOKIES 00-00
222. COOKIES 00-00
223. COOKIES 00-00
224. COOKIES 00-00
225. COOKIES 00-00
226. COOKIES 00-00
227. COOKIES 00-00
228. COOKIES 00-00
229. COOKIES 00-00
230. COOKIES 00-00
231. COOKIES 00-00
232. COOKIES 00-00
233. COOKIES 00-00
234. COOKIES 00-00
235. COOKIES 00-00
236. COOKIES 00-00
237. COOKIES 00-00
238. COOKIES 00-00
239. COOKIES 00-00
240. COOKIES 00-00
241. COOKIES 00-00
242. COOKIES 00-00
243. COOKIES 00-00
244. COOKIES 00-00
245. COOKIES 00-00
246. COOKIES 00-00
247. COOKIES 00-00
248. COOKIES 00-00
249. COOKIES 00-00
250. COOKIES 00-00
251. COOKIES 00-00
252. COOKIES 00-00
253. COOKIES 00-00
254. COOKIES 00-00
255. COOKIES 00-00
256. COOKIES 00-00
257. COOKIES 00-00
258. COOKIES 00-00
259. COOKIES 00-00
260. COOKIES 00-00
261. COOKIES 00-00
262. COOKIES 00-00
263. COOKIES 00-00
264. COOKIES 00-00
265. COOKIES 00-00
266. COOKIES 00-00
267. COOKIES 00-00
268. COOKIES 00-00
269. COOKIES 00-00
270. COOKIES 00-00
271. COOKIES 00-00
272. COOKIES 00-00
273. COOKIES 00-00
274. COOKIES 00-00
275. COOKIES 00-00
276. COOKIES 00-00
277. COOKIES 00-00
278. COOKIES 00-00
279. COOKIES 00-00
280. COOKIES 00-00
281. COOKIES 00-00
282. COOKIES 00-00
283. COOKIES 00-00
284. COOKIES 00-00
285. COOKIES 00-00
286. COOKIES 00-00
287. COOKIES 00-00
288. COOKIES 00-00
289. COOKIES 00-00
290. COOKIES 00-00
291. COOKIES 00-00
292. COOKIES 00-00
293. COOKIES 00-00
294. COOKIES 00-00
295. COOKIES 00-00
296. COOKIES 00-00
297. COOKIES 00-00
298. COOKIES 00-00
299. COOKIES 00-00
300. COOKIES 00-00

301. COOKIES 00-00
302. COOKIES 00-00
303. COOKIES 00-00
304. COOKIES 00-00
305. COOKIES 00-00
306. COOKIES 00-00
307. COOKIES 00-00
308. COOKIES 00-00
309. COOKIES 00-00
310. COOKIES 00-00
311. COOKIES 00-00
312. COOKIES 00-00
313. COOKIES 00-00
314. COOKIES 00-00
315. COOKIES 00-00
316. COOKIES 00-00
317. COOKIES 00-00
318. COOKIES 00-00
319. COOKIES 00-00
320. COOKIES 00-00
321. COOKIES 00-00
322. COOKIES 00-00
323. COOKIES 00-00
324. COOKIES 00-00
325. COOKIES 00-00
326. COOKIES 00-00
327. COOKIES 00-00
328. COOKIES 00-00
329. COOKIES 00-00
330. COOKIES 00-00
331. COOKIES 00-00
332. COOKIES 00-00
333. COOKIES 00-00
334. COOKIES 00-00
335. COOKIES 00-00
336. COOKIES 00-00
337. COOKIES 00-00
338. COOKIES 00-00
339. COOKIES 00-00
340. COOKIES 00-00
341. COOKIES 00-00
342. COOKIES 00-00
343. COOKIES 00-00
344. COOKIES 00-00
345. COOKIES 00-00
346. COOKIES 00-00
347. COOKIES 00-00
348. COOKIES 00-00
349. COOKIES 00-00
350. COOKIES 00-00
351. COOKIES 00-00
352. COOKIES 00-00
353. COOKIES 00-00
354. COOKIES 00-00
355. COOKIES 00-00
356. COOKIES 00-00
357. COOKIES 00-00
358. COOKIES 00-00
359. COOKIES 00-00
360. COOKIES 00-00
361. COOKIES 00-00
362. COOKIES 00-00
363. COOKIES 00-00
364. COOKIES 00-00
365. COOKIES 00-00
366. COOKIES 00-00
367. COOKIES 00-00
368. COOKIES 00-00
369. COOKIES 00-00
370. COOKIES 00-00
371. COOKIES 00-00
372. COOKIES 00-00
373. COOKIES 00-00
374. COOKIES 00-00
375. COOKIES 00-00
376. COOKIES 00-00
377. COOKIES 00-00
378. COOKIES 00-00
379. COOKIES 00-00
380. COOKIES 00-00
381. COOKIES 00-00
382. COOKIES 00-00
383. COOKIES 00-00
384. COOKIES 00-00
385. COOKIES 00-00
386. COOKIES 00-00
387. COOKIES 00-00
388. COOKIES 00-00
389. COOKIES 00-00
390. COOKIES 00-00
391. COOKIES 00-00
392. COOKIES 00-00
393. COOKIES 00-00
394. COOKIES 00-00
395. COOKIES 00-00
396. COOKIES 00-00
397. COOKIES 00-00
398. COOKIES 00-00
399. COOKIES 00-00
400. COOKIES 00-00

401. COOKIES 00-00
402. COOKIES 00-00
403. COOKIES 00-00
404. COOKIES 00-00
405. COOKIES 00-00
406. COOKIES 00-00
407. COOKIES 00-00
408. COOKIES 00-00
409. COOKIES 00-00
410. COOKIES 00-00
411. COOKIES 00-00
412. COOKIES 00-00
413. COOKIES 00-00
414. COOKIES 00-00
415. COOKIES 00-00
416. COOKIES 00-00
417. COOKIES 00-00
418. COOKIES 00-00
419. COOKIES 00-00
420. COOKIES 00-00
421. COOKIES 00-00
422. COOKIES 00-00
423. COOKIES 00-00
424. COOKIES 00-00
425. COOKIES 00-00
426. COOKIES 00-00
427. COOKIES 00-00
428. COOKIES 00-00
429. COOKIES 00-00
430. COOKIES 00-00
431. COOKIES 00-00
432. COOKIES 00-00
433. COOKIES 00-00
434. COOKIES 00-00
435. COOKIES 00-00
436. COOKIES 00-00
437. COOKIES 00-00
438. COOKIES 00-00
439. COOKIES 00-00
440. COOKIES 00-00
441. COOKIES 00-00
442. COOKIES 00-00
443. COOKIES 00-00
444. COOKIES 00-00
445. COOKIES 00-00
446. COOKIES 00-00
447. COOKIES 00-00
448. COOKIES 00-00
449. COOKIES 00-00
450. COOKIES 00-00
451. COOKIES 00-00
452. COOKIES 00-00
453. COOKIES 00-00
454. COOKIES 00-00
455. COOKIES 00-00
456. COOKIES 00-00
457. COOKIES 00-00
458. COOKIES 00-00
459. COOKIES 00-00
460. COOKIES 00-00
461. COOKIES 00-00
462. COOKIES 00-00
463. COOKIES 00-00
464. COOKIES 00-00
465. COOKIES 00-00
466. COOKIES 00-00
467. COOKIES 00-00
468. COOKIES 00-00
469. COOKIES 00-00
470. COOKIES 00-00
471. COOKIES 00-00
472. COOKIES 00-00
473. COOKIES 00-00
474. COOKIES 00-00
475. COOKIES 00-00
476. COOKIES 00-00
477. COOKIES 00-00
478. COOKIES 00-00
479. COOKIES 00-00
480. COOKIES 00-00
481. COOKIES 00-00
482. COOKIES 00-00
483. COOKIES 00-00
484. COOKIES 00-00
485. COOKIES 00-00
486. COOKIES 00-00
487. COOKIES 00-00
488. COOKIES 00-00
489. COOKIES 00-00
490. COOKIES 00-00
491. COOKIES 00-00
492. COOKIES 00-00
493. COOKIES 00-00
494. COOKIES 00-00
495. COOKIES 00-00
496. COOKIES 00-00
497. COOKIES 00-00
498. COOKIES 00-00
499. COOKIES 00-00
500. COOKIES 00-00
501. COOKIES 00-00
502. COOKIES 00-00
503. COOKIES 00-00
504. COOKIES 00-00
505. COOKIES 00-00
506. COOKIES 00-00
507. COOKIES 00-00
508. COOKIES 00-00
509. COOKIES 00-00
510. COOKIES 00-00
511. COOKIES 00-00
512. COOKIES 00-00
513. COOKIES 00-00
514. COOKIES 00-00
515. COOKIES 00-00
516. COOKIES 00-00
517. COOKIES 00-00
518. COOKIES 00-00
519. COOKIES 00-00
520. COOKIES 00-00
521. COOKIES 00-00
522. COOKIES 00-00
523. COOKIES 00-00
524. COOKIES 00-00
525. COOKIES 00-00
526. COOKIES 00-00
527. COOKIES 00-00
528. COOKIES 00-00
529. COOKIES 00-00
530. COOKIES 00-00
531. COOKIES 00-00
532. COOKIES 00-00
533. COOKIES 00-00
534. COOKIES 00-00
535. COOKIES 00-00
536. COOKIES 00-00
537. COOKIES 00-00
538. COOKIES 00-00
539. COOKIES 00-00
540. COOKIES 00-00
541. COOKIES 00-00
542. COOKIES 00-00
543. COOKIES 00-00
544. COOKIES 00-00
545. COOKIES 00-00
546. COOKIES 00-00
547. COOKIES 00-00
548. COOKIES 00-00
549. COOKIES 00-00
550. COOKIES 00-00
551. COOKIES 00-00
552. COOKIES 00-00
553. COOKIES 00-00
554. COOKIES 00-00
555. COOKIES 00-00
556. COOKIES 00-00
557. COOKIES 00-00
558. COOKIES 00-00
559. COOKIES 00-00
560. COOKIES 00-00
561. COOKIES 00-00
562. COOKIES 00-00
563. COOKIES 00-00
564. COOKIES 00-00
565. COOKIES 00-00
566. COOKIES 00-00
567. COOKIES 00-00
568. COOKIES 00-00
569. COOKIES 00-00
570. COOKIES 00-00
571. COOKIES 00-00
572. COOKIES 00-00
573. COOKIES 00-00
574. COOKIES 00-00
575. COOKIES 00-00
576. COOKIES 00-00
577. COOKIES 00-00
578. COOKIES 00-00
579. COOKIES 00-00
580. COOKIES 00-00
581. COOKIES 00-00
582. COOKIES 00-00
583. COOKIES 00-00
584. COOKIES 00-00
585. COOKIES 00-00
586. COOKIES 00-00
587. COOKIES 00-00
588. COOKIES 00-00
589. COOKIES 00-00
590. COOKIES 00-00
591. COOKIES 00-00
592. COOKIES 00-00
593. COOKIES 00-00
594. COOKIES 00-00
595. COOKIES 00-00
596. COOKIES 00-00
597. COOKIES 00-00
598. COOKIES 00-00
599. COOKIES 00-00
600. COOKIES 00-00
601. COOKIES 00-00
602. COOKIES 00-00
603. COOKIES 00-00
604. COOKIES 00-00
605. COOKIES 00-00
606. COOKIES 00-00
607. COOKIES 00-00
608. COOKIES 00-00
609. COOKIES 00-00
610. COOKIES 00-00
611. COOKIES 00-00
612. COOKIES 00-00
613. COOKIES 00-00
614. COOKIES 00-00
615. COOKIES 00-00
616. COOKIES 00-00
617. COOKIES 00-00
618. COOKIES 00-00
619. COOKIES 00-00
620. COOKIES 00-00
621. COOKIES 00-00
622. COOKIES 00-00
623. COOKIES 00-00
624. COOKIES 00-00
625. COOKIES 00-00
626. COOKIES 00-00
627. COOKIES 00-00
628. COOKIES 00-00
629. COOKIES 00-00
630. COOKIES 00-00
631. COOKIES 00-00
632. COOKIES 00-00
633. COOKIES 00-00
634. COOKIES 00-00
635. COOKIES 00-00
636. COOKIES 00-00
637. COOKIES 00-00
638. COOKIES 00-00
639. COOKIES 00-00
640. COOKIES 00-00
641. COOKIES 00-00
642. COOKIES 00-00
643. COOKIES 00-00
644. COOKIES 00-00
645. COOKIES 00-00
646. COOKIES 00-00
647. COOKIES 00-00
648. COOKIES 00-00
649. COOKIES 00-00
650. COOKIES 00-00
651. COOKIES 00-00
652. COOKIES 00-00
653. COOKIES 00-00
654. COOKIES 00-00
655. COOKIES 00-00
656. COOKIES 00-00
657. COOKIES 00-00
658. COOKIES 00-00
659. COOKIES 00-00
660

UTILISATION DES MICRO-ORDINATEURS DE POCHE EN MILIEU SCOLAIRE

Un grand nombre d'Enseignants nous ont fait part de leur intérêt pour l'utilisation des micro-ordinateurs de poche en complément des ordinateurs dont sont pourvus les Etablissements. En effet, il paraît intéressant de disposer "d'outils" individuels qui permettent aux élèves d'acquérir les bases nécessaires pour une meilleure compréhension de l'informatique, et

ceci à travers la programmation en langage BASIC.

Un produit, tel que le PB 100 de CASIO, est un véritable "système d'initiation individuel à la programmation". Il permet aux professeurs de faire disposer, afin que leurs élèves puissent utiliser ces systèmes de poche pour un "entraînement".

Il est bien entendu que l'ordinateur de l'Etablisse-

ment prendra le relais lorsqu'il s'agit de travail concernant en particulier la gestion de fichiers et l'édition en général.

Les domaines d'utilisation sont extrêmement variés: techniques, gestion...

Le fonctionnement est faible puisque le PB 100 de CASIO est vendu moins de 750 F.

Si la capacité des mémoires d'un tel produit est évidemment réduite, les



instructions BASIC constituent le tronc commun de tous les langages BASIC, soit présentées sur cet appareil.

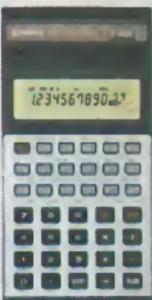
Le PB 100 est également connectable sur magnétophone et imprimante. Il permet ainsi de constituer

des bibliothèques de logiciels personnels, ou au niveau d'une classe.

Afin de vous aider pour une meilleure connaissance de ce type de matériel, il est possible d'organiser des réunions d'information sur "l'utilisa-

tion d'un micro-pochette en milieu scolaire". Ces réunions seront animées par Monsieur Marc FERRAND, Professeur de Mathématiques et spécialiste d'Informatique.

PROGRAMMABLES ET CALCUL SCIENTIFIQUE



loriciels
N° 1 du Logiciel Français pour Micro Familiaux
présente:
L'Aigle d'Or

"Tout simplement le meilleur programme du genre sur Oric et Atmos!"

LORICIELS,
plus de 40 titres disponibles, pour:
ORIC 1, ATMOS, COMMODORE 64,
VIC 20, SPECTRUM, ZX81, SEGA-YENO,



REVERSI CHAMPION
140 F
Un programme de réversi pour deux joueurs. Ce jeu d'ORIC 140 F est très facile à apprendre et avec ses nombreuses variantes de jeu il vous le rendra. Aigle d'Or vous a préparé une adaptation pour l'ordinateur jeu de Amstrad.



CROCBY 20 F
Freddy une rapace véritablement prépare à l'assaut des grottes de l'île des îles. La force du po et le volonté de l'ordre sont les deux moteurs de cette aventure, il a échappé à la mort et il a réussi à échapper à ses ennemis, car la difficulté va croissant et il a une adaptation pour l'ordinateur jeu de Amstrad.



EDDITOR MUSICAL 96 F
Vidéo musical en couleur à l'ordinateur jeu de Amstrad. Ce jeu a été conçu par moi, grâce à son éditeur musical, il a été mis en place sur trois voies. Pour éditer une chanson il faut venir sur l'écran, et en éditer les notes, puis faire la moindre modification. Une fois terminé, il suffit de la sauvegarder et de la lire à l'écran. Il est possible de la modifier et de la sauvegarder.



Sur simple demande,
catalogue gratuit
12 pages couleurs!



BOXKAZY 128 F
Vidéo musical en couleur à l'ordinateur jeu de Amstrad. Ce jeu a été conçu par moi, grâce à son éditeur musical, il a été mis en place sur trois voies. Pour éditer une chanson il faut venir sur l'écran, et en éditer les notes, puis faire la moindre modification. Une fois terminé, il suffit de la sauvegarder et de la lire à l'écran. Il est possible de la modifier et de la sauvegarder.



VIC THON 96 F
Un jeu qui se joue à l'ordinateur jeu de Amstrad. Il est possible de faire plusieurs matchs, avec un joueur à l'écran et un autre joueur dans l'ordinateur. Il suffit de faire une partie pour établir un classement. Des matchs peuvent être joués à deux ou à trois joueurs. Il est possible de faire plusieurs matchs, avec un joueur à l'écran et un autre joueur dans l'ordinateur. Il est possible de faire plusieurs matchs.

Disponibles chez votre
Revendeur le plus proche,
ou retourner le Bon de
Commande ci-contre à:

loriciels

160, rue Legende 75017 PARIS
Tél.: (1) 627.43.59

BON DE COMMANDE

Cocher la case correspondante à votre choix

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Ville _____ C.P. _____

Si _____ Date _____

Signature _____

Payement à réserver avec le bon de commande
chèque bancaire C.C.P. _____

Cocher la case correspondante au type de matière désirée

ORIC 1 / ATMOS 22 81 16 K

SEGA SC 3000 COMMODORE 64 VIC 20

Demande de Catalogue

(gratuit 2 livres à 2 francs pour particulier
hors France)

Titre _____

1/F 2/F 3/F Total _____

L'Aigle d'Or 140 F

Reversi Champion 140 F

Boxkazy 96 F

Crocby 120 F

Edditor Musical 95 F

Boxkazy 128 F

Vic Thon 96 F

Boxkazy 140 F

Vic Thon 140 F

Boxkazy 160 F

Vic Thon 160 F

Boxkazy 180 F

Vic Thon 180 F

Boxkazy 200 F

Vic Thon 200 F

Boxkazy 220 F

Vic Thon 220 F

Boxkazy 240 F

Vic Thon 240 F

Boxkazy 260 F

Vic Thon 260 F

Boxkazy 280 F

Vic Thon 280 F

Boxkazy 300 F

Vic Thon 300 F

Boxkazy 320 F

Vic Thon 320 F

Boxkazy 340 F

Vic Thon 340 F

Boxkazy 360 F

Vic Thon 360 F

Boxkazy 380 F

Vic Thon 380 F

Boxkazy 400 F

Vic Thon 400 F

Boxkazy 420 F

Vic Thon 420 F

Boxkazy 440 F

Vic Thon 440 F

Boxkazy 460 F

Vic Thon 460 F

Boxkazy 480 F

Vic Thon 480 F

Boxkazy 500 F

Vic Thon 500 F

Boxkazy 520 F

Vic Thon 520 F

Boxkazy 540 F

Vic Thon 540 F

Boxkazy 560 F

Vic Thon 560 F

Boxkazy 580 F

Vic Thon 580 F

Boxkazy 600 F

Vic Thon 600 F

Boxkazy 620 F

Vic Thon 620 F

Boxkazy 640 F

Vic Thon 640 F

Boxkazy 660 F

Vic Thon 660 F

Boxkazy 680 F

Vic Thon 680 F

Boxkazy 700 F

Vic Thon 700 F

Boxkazy 720 F

Vic Thon 720 F

Boxkazy 740 F

Vic Thon 740 F

Boxkazy 760 F

Vic Thon 760 F

Boxkazy 780 F

Vic Thon 780 F

Boxkazy 800 F

Vic Thon 800 F

Boxkazy 820 F

Vic Thon 820 F

Boxkazy 840 F

Vic Thon 840 F

Boxkazy 860 F

Vic Thon 860 F

Boxkazy 880 F

Vic Thon 880 F

Boxkazy 900 F

Vic Thon 900 F

Boxkazy 920 F

Vic Thon 920 F

Boxkazy 940 F

Vic Thon 940 F

Boxkazy 960 F

Vic Thon 960 F

Boxkazy 980 F

Vic Thon 980 F

Boxkazy 1000 F

Vic Thon 1000 F

Boxkazy 1020 F

Vic Thon 1020 F

Boxkazy 1040 F

Vic Thon 1040 F

Boxkazy 1060 F

Vic Thon 1060 F

Boxkazy 1080 F

Vic Thon 1080 F

Boxkazy 1100 F

Vic Thon 1100 F

Boxkazy 1120 F

Vic Thon 1120 F

Boxkazy 1140 F

Vic Thon 1140 F

Boxkazy 1160 F

Vic Thon 1160 F

Boxkazy 1180 F

Vic Thon 1180 F

Boxkazy 1200 F

Vic Thon 1200 F

Boxkazy 1220 F

Vic Thon 1220 F

Boxkazy 1240 F

Vic Thon 1240 F

Boxkazy 1260 F

Vic Thon 1260 F

Boxkazy 1280 F

Vic Thon 1280 F

Boxkazy 1300 F

Vic Thon 1300 F

Boxkazy 1320 F

Vic Thon 1320 F

Boxkazy 1340 F

Vic Thon 1340 F

Boxkazy 1360 F

Vic Thon 1360 F

Boxkazy 1380 F

Vic Thon 1380 F

Boxkazy 1400 F

Vic Thon 1400 F

Boxkazy 1420 F

Vic Thon 1420 F

Boxkazy 1440 F

Vic Thon 1440 F

Boxkazy 1460 F

Vic Thon 1460 F

Boxkazy 1480 F

Vic Thon 1480 F

Boxkazy 1500 F

Vic Thon 1500 F

Boxkazy 1520 F

Vic Thon 1520 F

Boxkazy 1540 F

Vic Thon 1540 F

Boxkazy 1560 F

Vic Thon 1560 F

Boxkazy 1580 F

Vic Thon 1580 F

Boxkazy 1600 F

Vic Thon 1600 F

Boxkazy 1620 F

Vic Thon 1620 F

Boxkazy 1640 F

Vic Thon 1640 F

Boxkazy 1660 F

Vic Thon 1660 F

Boxkazy 1680 F

Vic Thon 1680 F

Boxkazy 1700 F

Vic Thon 1700 F

Boxkazy 1720 F

Vic Thon 1720 F

Boxkazy 1740 F

Vic Thon 1740 F

Boxkazy 1760 F

Vic Thon 1760 F

Boxkazy 1780 F

Vic Thon 1780 F

Boxkazy 1800 F

Vic Thon 1800 F

Boxkazy 1820 F

Vic Thon 1820 F

Boxkazy 1840 F

Vic Thon 1840 F

Boxkazy 1860 F

Vic Thon 1860 F

Boxkazy 1880 F

Vic Thon 1880 F

Boxkazy 1900 F

Vic Thon 1900 F

Boxkazy 1920 F

Vic Thon 1920 F

Boxkazy 1940 F

Vic Thon 1940 F

Boxkazy 1960 F

Vic Thon 1960 F

Boxkazy 1980 F

Vic Thon 1980 F

Boxkazy 2000 F

Vic Thon 2000 F

Boxkazy 2020 F

Vic Thon 2020 F

Boxkazy 2040 F

Vic Thon 2040 F

Boxkazy 2060 F

Vic Thon 2060 F

Boxkazy 2080 F

Vic Thon 2080 F

Boxkazy 2100 F

Vic Thon 2100 F

Boxkazy 2120 F

Vic

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

10000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus !
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent. Nous organisons un concours semi-annuel, les mois et toutes les trimestres !
Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer !

De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récompensative mentionnée.

Pas de place de décision entre HEDBOGICIEL et vous, vainqueur qui dans le choix des programmes qui devront être GRANDS ET FRANÇAIS. Si vous avez envie de faire partie à l'est au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'atteindre pour pouvoir nous proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.

Bonne chance !

Réglement

ART 1 HEDBOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours dont le prix récompense les meilleurs logiciels et du meilleur logiciel.

ART 2 Ce concours s'ouvrira à tout auteur de logiciel quel que soit le matériau sur lequel il est écrit (ordinateur, micro-ordinateur, K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpe dans HEDBOGICIEL ou envoyé gratuitement sur de-

mand par la rédaction de notre journal constitue l'acte de candidature.

ART 3 Le rédacteur d'HEBOGICIEL se réservera le droit de décliner les logiciels qui ne respecteront pas la qualité et de formuler les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART 4 Ce sont les lecteurs qui, par voté, détermineront les meilleurs logiciels mensuel et trimestriel.

ART 5 Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au vainqueur concours mensuel.

ART 6 Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.

ART 7 Le présent règlement a été déposé chez Mairie Jauréau, 1, rue des Halles 75001 Paris

ART 8 HEDBOGICIEL se réserv-

era le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avitant les lecteurs un mois avant.

ART 9 La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBOGICIEL, 27, rue du Général Foy - 75008 PARIS

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Année, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très critiqués.

BON DE PARTICIPATION

Nom _____

Prénom _____

Profession _____

Adresse _____

N° Téléphone _____

Nom du programme _____

Nom du matériel utilisé _____

déclarer vainqueur de ce programme qui n'est pas une imitation ou une copie d'un programme existant. Ce programme reçoit ma propriété et l'autorise HEDBOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 50 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée).

Signature obligatoire

(Signature des parents pour les mineurs)

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie.

RECOMMANDATIONS AUX AUTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

• Envoyez vos supports, mode d'emploi, listings et bons de participation et du même envoi.

Vous pouvez nous envoyer plusieurs programmes sur un même support mais nous vous conseillons de faire un bon de participation.

• N'oubliez pas et ce est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et une adresse.

Notre dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM.REM.otre nom et le nom du programme. Cela indiquera auquel il est destiné. Nous pourrons ainsi rapidement les listings, une fois sortis de l'imprimante.

• Dupliciez plusieurs fois sur la même cassette ou disquette plusieurs programmes différents pour plusieurs lecteurs.

Nous aurons plus de chance d'arriver à le charger si les lecteurs n'ont pas tous l'atout compatibilité.

• En ce qui concerne les bons de participation, mettez votre adresse complète et votre numéro de téléphone au dos de votre programme.

• Pour tout envoyer que "parties anonymes", "abonnement" ou "programmes" spécifiez sur vos disques le nom de votre courrier.

• Expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.

• Vu que nous recevons de nombreux émissaires qui nous envoient, évitez de nous envoier des jeux évidents (BIOGRAPHIES, MUSIQUE, CHANSONS, CHRONIQUE, HANCI, CALENDRIER, BATAILLE NAVALE, POKER, JACKPOT, BOWLING, BLACK JACK, LABYRINTHE, SMIKE, 421, OTHELLO, SOLITAIRE, LOTO

LA RÈGLE A CALCUL RECOMPENSE LE MEILLEUR LOGICIEL EN OFFRANT A CHACUN DES PREMIERS DANS LEUR CATÉGORIE UN PROGRAMME CHOISI PARMI SON RAYON LIBRAIRIE (EDITIONS : BORDAS, DUNOD, EYROLLES, MASSON, NATHAN, PUF, SHP, STERK).

SOUTIENEZ LA RÉCOMPENSE LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS PAR 2 CASSETTES A CHOISIR DANS SA LOGITHÈQUE.

Les éditions du CAGIRE offrent au meilleur logiciel du mois sur HP 41, leur livre "autour de la boule" de Janick Landerier.

RECOMMANDATIONS PARTICULIÈRES AUX POSSESSEURS DE TRS 80

Indiquez avec précision le modèle d'ordinateur auquel le programme est destiné. Si le programme est enregistré sur cassette, indiquez également la vitesse de 500 bands, même sur un modèle III.

Dans tous les cas où le programme n'est pas destiné à un modèle III, mais qu'il peut l'être, indiquez si le fait de l'utiliser sur ce modèle entraîne des difficultés. Si c'est le cas, indiquez la formule de choix du gagnant.

Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.

Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.

Expédiez-le à HEDBOGICIEL, CONCOURS MENSUEL, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS, avant le jeudi 6 septembre à minuit.

Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la famille de leurs amis et relations pour leur programme. Mais n'oubliez pas que si vous feriez la même chose, cela n'est pas bien grave ! Toutefois, toujours dans un esprit d'équité, nous ne accepterons que les O.RGINAUX du BULLETIN DE VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hedhogiciel compte sur vous ! La marche à suivre est simple :

- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous voterez second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).

- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.

- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.

Expédiez-le à HEDBOGICIEL, CONCOURS MENSUEL, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS, avant le jeudi 6 septembre à minuit.

Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la famille de leurs amis et relations pour leur programme. Mais n'oubliez pas que si vous feriez la même chose, cela n'est pas bien grave ! Toutefois, toujours dans un esprit d'équité, nous ne accepterons que les O.RGINAUX du BULLETIN DE VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 6 septembre minuit à HEDBOGICIEL, concours mensuel, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :

NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRÉNOM :

ADRESSE :

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS :

19 FUD 1-1105
29 PERD 2-
30 PRINT CHRP 21-
40 NEXT
50 UHTH 76,79,71,73,67-73,69,76
60 END



DATE LIMITE D'ENVOI DES BULLETINS DE VOTE : JEUDI 6 SEPTEMBRE, MINUIT.

YAHZEE

Ce programme au graphisme superbe (regardez la photo d'écran) tourne sur APPLE ou APPLE IIe, sans manquer de jeu.

Les règles du jeu sont dans le programme et l'utilisation est à la fois simple et astucieuse. Vous jouez contre l'ordinateur et avec un peu de réflexion, vous devriez gagner. Les dés en sont jetés!

Daniel FROYSSINES

Mode d'emploi:

Entrez d'abord le programme de création de la table des scores (fichier .MASSE), puis le programme YATHZEE. Toutes les indications nécessaires au bon déroulement du jeu sont dans le programme.

U. LORENZ 28270 HOPPE 32747401 =

1 = DE = 05151 = REM YAHZEE

2 = 05152 = YAHZEE

3 = PRINT CHIN 1401 = RUEKHTYH, RABO

4 = 05153 = RUEKHTYH, RABO

5 = AD = 05154 = 480 FOR I = 10 TO

6 = 05155 = 100 READ YAHZEE I

7 = 05156 = 100 READ YAHZEE I

8 = 05157 = 100 READ YAHZEE I

9 = 05158 = 100 READ YAHZEE I

10 = 05159 = 100 READ YAHZEE I

11 = 05160 = 100 READ YAHZEE I

12 = 05161 = 100 READ YAHZEE I

13 = 05162 = 100 READ YAHZEE I

14 = 05163 = 100 READ YAHZEE I

15 = 05164 = 100 READ YAHZEE I

16 = 05165 = 100 READ YAHZEE I

17 = 05166 = 100 READ YAHZEE I

18 = 05167 = 100 READ YAHZEE I

19 = 05168 = 100 READ YAHZEE I

20 = 05169 = 100 READ YAHZEE I

21 = 05170 = 100 READ YAHZEE I

22 = 05171 = 100 READ YAHZEE I

23 = 05172 = 100 READ YAHZEE I

24 = 05173 = 100 READ YAHZEE I

25 = 05174 = 100 READ YAHZEE I

26 = 05175 = 100 READ YAHZEE I

27 = 05176 = 100 READ YAHZEE I

28 = 05177 = 100 READ YAHZEE I

29 = 05178 = 100 READ YAHZEE I

30 = 05179 = 100 READ YAHZEE I

31 = 05180 = 100 READ YAHZEE I

32 = 05181 = 100 READ YAHZEE I

33 = 05182 = 100 READ YAHZEE I

34 = 05183 = 100 READ YAHZEE I

35 = 05184 = 100 READ YAHZEE I

36 = 05185 = 100 READ YAHZEE I

37 = 05186 = 100 READ YAHZEE I

38 = 05187 = 100 READ YAHZEE I

39 = 05188 = 100 READ YAHZEE I

40 = 05189 = 100 READ YAHZEE I

41 = 05190 = 100 READ YAHZEE I

42 = 05191 = 100 READ YAHZEE I

43 = 05192 = 100 READ YAHZEE I

44 = 05193 = 100 READ YAHZEE I

45 = 05194 = 100 READ YAHZEE I

46 = 05195 = 100 READ YAHZEE I

47 = 05196 = 100 READ YAHZEE I

48 = 05197 = 100 READ YAHZEE I

49 = 05198 = 100 READ YAHZEE I

50 = 05199 = 100 READ YAHZEE I

51 = 0519A = 100 READ YAHZEE I

52 = 0519B = 100 READ YAHZEE I

53 = 0519C = 100 READ YAHZEE I

54 = 0519D = 100 READ YAHZEE I

55 = 0519E = 100 READ YAHZEE I

56 = 0519F = 100 READ YAHZEE I

57 = 0519G = 100 READ YAHZEE I

58 = 0519H = 100 READ YAHZEE I

59 = 0519I = 100 READ YAHZEE I

60 = 0519J = 100 READ YAHZEE I

61 = 0519K = 100 READ YAHZEE I

62 = 0519L = 100 READ YAHZEE I

63 = 0519M = 100 READ YAHZEE I

64 = 0519N = 100 READ YAHZEE I

65 = 0519O = 100 READ YAHZEE I

66 = 0519P = 100 READ YAHZEE I

67 = 0519Q = 100 READ YAHZEE I

68 = 0519R = 100 READ YAHZEE I

69 = 0519S = 100 READ YAHZEE I

70 = 0519T = 100 READ YAHZEE I

71 = 0519U = 100 READ YAHZEE I

72 = 0519V = 100 READ YAHZEE I

73 = 0519W = 100 READ YAHZEE I

74 = 0519X = 100 READ YAHZEE I

75 = 0519Y = 100 READ YAHZEE I

76 = 0519Z = 100 READ YAHZEE I

77 = 0519A = 100 READ YAHZEE I

78 = 0519B = 100 READ YAHZEE I

79 = 0519C = 100 READ YAHZEE I

80 = 0519D = 100 READ YAHZEE I

81 = 0519E = 100 READ YAHZEE I

82 = 0519F = 100 READ YAHZEE I

83 = 0519G = 100 READ YAHZEE I

84 = 0519H = 100 READ YAHZEE I

85 = 0519I = 100 READ YAHZEE I

86 = 0519J = 100 READ YAHZEE I

87 = 0519K = 100 READ YAHZEE I

88 = 0519L = 100 READ YAHZEE I

89 = 0519M = 100 READ YAHZEE I

90 = 0519N = 100 READ YAHZEE I

91 = 0519O = 100 READ YAHZEE I

92 = 0519P = 100 READ YAHZEE I

93 = 0519Q = 100 READ YAHZEE I

94 = 0519R = 100 READ YAHZEE I

95 = 0519S = 100 READ YAHZEE I

96 = 0519T = 100 READ YAHZEE I

97 = 0519U = 100 READ YAHZEE I

98 = 0519V = 100 READ YAHZEE I

99 = 0519W = 100 READ YAHZEE I

100 = 0519X = 100 READ YAHZEE I

101 = 0519Y = 100 READ YAHZEE I

102 = 0519Z = 100 READ YAHZEE I

103 = 0519A = 100 READ YAHZEE I

104 = 0519B = 100 READ YAHZEE I

105 = 0519C = 100 READ YAHZEE I

106 = 0519D = 100 READ YAHZEE I

107 = 0519E = 100 READ YAHZEE I

108 = 0519F = 100 READ YAHZEE I

109 = 0519G = 100 READ YAHZEE I

110 = 0519H = 100 READ YAHZEE I

111 = 0519I = 100 READ YAHZEE I

112 = 0519J = 100 READ YAHZEE I

113 = 0519K = 100 READ YAHZEE I

114 = 0519L = 100 READ YAHZEE I

115 = 0519M = 100 READ YAHZEE I

116 = 0519N = 100 READ YAHZEE I

117 = 0519O = 100 READ YAHZEE I

118 = 0519P = 100 READ YAHZEE I

119 = 0519Q = 100 READ YAHZEE I

120 = 0519R = 100 READ YAHZEE I

121 = 0519S = 100 READ YAHZEE I

122 = 0519T = 100 READ YAHZEE I

123 = 0519U = 100 READ YAHZEE I

124 = 0519V = 100 READ YAHZEE I

125 = 0519W = 100 READ YAHZEE I

126 = 0519X = 100 READ YAHZEE I

127 = 0519Y = 100 READ YAHZEE I

128 = 0519Z = 100 READ YAHZEE I

129 = 0519A = 100 READ YAHZEE I

130 = 0519B = 100 READ YAHZEE I

131 = 0519C = 100 READ YAHZEE I

132 = 0519D = 100 READ YAHZEE I

133 = 0519E = 100 READ YAHZEE I

134 = 0519F = 100 READ YAHZEE I

135 = 0519G = 100 READ YAHZEE I

136 = 0519H = 100 READ YAHZEE I

137 = 0519I = 100 READ YAHZEE I

138 = 0519J = 100 READ YAHZEE I

139 = 0519K = 100 READ YAHZEE I

140 = 0519L = 100 READ YAHZEE I

141 = 0519M = 100 READ YAHZEE I

142 = 0519N = 100 READ YAHZEE I

143 = 0519O = 100 READ YAHZEE I

144 = 0519P = 100 READ YAHZEE I

145 = 0519Q = 100 READ YAHZEE I

146 = 0519R = 100 READ YAHZEE I

147 = 0519S = 100 READ YAHZEE I

148 = 0519T = 100 READ YAHZEE I

149 = 0519U = 100 READ YAHZEE I

150 = 0519V = 100 READ YAHZEE I

151 = 0519W = 100 READ YAHZEE I

152 = 0519X = 100 READ YAHZEE I

153 = 0519Y = 100 READ YAHZEE I

154 = 0519Z = 100 READ YAHZEE I

155 = 0519A = 100 READ YAHZEE I

156 = 0519B = 100 READ YAHZEE I

157 = 0519C = 100 READ YAHZEE I

158 = 0519D = 100 READ YAHZEE I

159 = 0519E = 100 READ YAHZEE I

160 = 0519F = 100 READ YAHZEE I

161 = 0519G = 100 READ YAHZEE I

162 = 0519H = 100 READ YAHZEE I

163 = 0519I = 100 READ YAHZEE I

164 = 0519J = 100 READ YAHZEE I

165 = 0519K = 100 READ YAHZEE I

166 = 0519L = 100 READ YAHZEE I

167 = 0519M = 100 READ YAHZEE I

168 = 0519N = 100 READ YAHZEE I

169 = 0519O = 100 READ YAHZEE I

170 = 0519P = 100 READ YAHZEE I

171 = 0519Q = 100 READ YAHZEE I

172 = 0519R = 100 READ YAHZEE I

173 = 0519S = 100 READ YAHZEE I

174 = 0519T = 100 READ YAHZEE I

175 = 0519U = 100 READ YAHZEE I

176 = 0519V = 100 READ YAHZEE I

177 = 0519W = 100 READ YAHZEE I

178 = 0519X = 100 READ YAHZEE I

179 = 0519Y = 100 READ YAHZEE I

180 = 0519Z = 100 READ YAHZEE I

181 = 0519A = 100 READ YAHZEE I

182 = 0519B = 100 READ YAHZEE I

183 = 0519C = 100 READ YAHZEE I

184 = 0519D = 100 READ YAHZEE I

185 = 0519E = 100 READ YAHZEE I

186 = 0519F = 100 READ YAHZEE I

187 = 0519G = 100 READ YAHZEE I

188 = 0519H = 100 READ YAHZEE I

189 = 0519I = 100 READ YAHZEE I

190 = 0519J = 100 READ YAHZEE I

191 = 0519K = 100 READ YAHZEE I

192 = 0519L = 100 READ YAHZEE I

193 = 0519M = 100 READ YAHZEE I

194 = 0519N = 100 READ YAHZEE I

195 = 0519O = 100 READ YAHZEE I

196 = 0519P = 100 READ YAHZEE I

197 = 0519Q = 100 READ YAHZEE I

198 = 0519R = 100 READ YAHZEE I

199 = 0519S = 100 READ YAHZEE I

200 = 0519T = 100 READ YAHZEE I

201 = 0519U = 100 READ YAHZEE I

202 = 0519V = 100 READ YAHZEE I

203 = 0519W = 100 READ YAHZEE I

204 = 0519X = 100 READ YAHZEE I

205 = 0519Y = 100 READ YAHZEE I

206 = 0519Z = 100 READ YAHZEE I

207 = 0519A = 100 READ YAHZEE I

208 = 0519B = 100 READ YAHZEE I

209 = 0519C = 100 READ YAHZEE I

210 = 0519D = 100 READ YAHZEE I

211 = 0519E = 100 READ YAHZEE I

212 = 0519F = 100 READ YAHZEE I

213 = 0519G = 100 READ YAHZEE I

214 = 0519H = 100 READ YAHZEE I

215 = 0519I = 100 READ YAHZEE I

216 = 0519J = 100 READ YAHZEE I

217 = 0519K = 100 READ YAHZEE I

218 = 0519L = 100 READ YAHZEE I

219 = 0519M = 100 READ YAHZEE I

220 = 0

PYRAMIDE

Non, ça n'est pas un jeu de rôle se déroulant en Egypte, ni même une TOUR DE HANOI débrouillant dis- simulé!

Ce jeu est un jeu de lettres qui fera appel à vos connaissances en vocabulaire. Vous pouvez allonger ou réduire selon votre désir la liste de DATA.

Geneviève DiERS



70 REN EXPLICATIONS DANS LE PROGRAMME

80 REN PYRIMIDE

90 REN 1000 (M=100)

100 GOTO 400 CLE0

110

120 PRINT#76, "Pyramide"

120 PRINT#74, "QUELQUES EXPLICATIONS?"

140 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR DATA 1

150 PRINT#75\$9, "PYRIMIDE" FOR HOM

160 PRINT#75\$10, "PYRIMIDE" FOR HOM

170 PRINT#75\$11, "PYRIMIDE" FOR HOM

180 CLS

190 PRINT#75, "IL VOUS EST PROPOSE UN MOT DE DEUX LETTRES AU PREMIER ETAGE

200 PRINT#75, "UNE LETTRE QUI S'INSERT AU DEUXIEME ETAGE POUR VOUS RIDEZ R TROUVE

210 PRINT#75, "les lettres de nos Fréredos"

220 PRINT#75

230 PRINT#75, "Fin est"

240 PRINT#75\$12, "T" POUR TOURNER LA PAGE"

250 IF PYRIMIDE THEN 250

270 PRINT#75, "A CHAQUE ETAGE LE MOT GRANDIT en utilisant toujours les

lettres de nos Fréredos"

280 PRINT#75, "LE MOT NE RIDE PAS NEFLETTES IL VOUS EST PROPOSE UNE AUTRE

290 PRINT#75, "LA REPONSE VOUS EST FOURNIE APRES DEUX ESSAIS INFRUCTUEUX ET UN PO

310 PRINT#75, "VOUS SEULES EST AFFICHE EN PERMANENCE"

320 PRINT#75, "LA REPONSE DE NOTRE"

330 PRINT#75\$13, "PYRIMIDE" FOR HOM

340 PYRIMIDE

350 PRINT#75, "Fin est"

360 GOTO 400 GOTO 1050

370 PRINT#75\$14, "PYRIMIDE" FOR HOM "recherche"CPYRIMIDE" seulement"

380 PRINT#75\$15, "PYRIMIDE" FOR HOM "recherche"CPYRIMIDE" seulement"

390 PRINT#75\$16, "PYRIMIDE" FOR HOM "recherche"CPYRIMIDE" seulement"

400 PRINT#75\$17, "PYRIMIDE" FOR HOM "recherche"CPYRIMIDE" seulement"

410 PRINT#75\$18, "PYRIMIDE" FOR HOM "recherche"CPYRIMIDE" seulement"

420 PRINT#75\$19, "PYRIMIDE" FOR HOM "recherche"CPYRIMIDE" seulement"

430 PRINT#75\$20, "PYRIMIDE" FOR HOM "recherche"CPYRIMIDE" seulement"

440 PRINT#75\$21, "PYRIMIDE" FOR HOM "recherche"CPYRIMIDE" seulement"

450 PRINT#75\$22, GOTO 360

460 FOR I=0 TO 6

470 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

480 FOR I=0 TO 6

490 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

500 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

510 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

520 IF E=1, ENCL 500

530 FOR I=1 TO E-1

540 PRINT#75, "PYRIMIDE" THEN 510

550 NEXT I

560 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

570 GOTO 500

580 FOR I=0 TO 1000 NEXT I

590 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

600 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

610 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

620 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

630 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

640 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

650 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

660 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

670 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

680 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

690 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

700 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

710 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

720 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

730 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

740 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

750 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

760 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

770 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

780 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

790 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

800 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

810 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

820 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

830 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

840 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

850 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

860 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

870 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

880 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

890 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

900 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

910 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

920 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

930 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

940 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

950 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

960 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

970 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

980 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

990 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1000 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1010 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1020 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1030 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1040 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1050 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1060 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1070 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1080 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1090 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1100 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1110 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1120 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1130 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1140 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1150 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1160 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1170 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1180 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1190 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1200 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1210 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1220 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1230 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1240 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1250 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1260 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1270 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1280 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1290 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1300 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1310 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1320 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1330 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1340 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1350 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1360 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1370 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1380 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1390 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1400 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1410 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1420 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1430 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1440 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1450 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1460 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1470 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1480 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1490 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1500 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1510 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1520 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1530 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1540 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1550 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1560 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1570 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1580 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1590 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1600 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1610 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1620 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1630 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1640 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1650 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1660 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1670 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1680 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1690 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1700 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1710 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1720 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1730 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1740 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1750 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1760 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1770 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1780 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1790 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1800 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1810 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1820 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1830 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1840 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1850 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1860 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1870 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1880 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1890 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1900 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1910 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1920 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1930 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1940 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1950 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1960 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1970 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1980 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

1990 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2000 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2010 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2020 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2030 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2040 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2050 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2060 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2070 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2080 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2090 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2100 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2110 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2120 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2130 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2140 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2150 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2160 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2170 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2180 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2190 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2200 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2210 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2220 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2230 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2240 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2250 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2260 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2270 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2280 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2290 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2300 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2310 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2320 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2330 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2340 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2350 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2360 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2370 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2380 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2390 PRINT#75, "PYRIMIDE" FOR HOM

2400 PRINT#75, "PYRIMIDE"

4 LOGICIELS DE LA SEMAINE!

Archon

Une nouvelle brillante réalisation EDA, exclusivement pour Commodore.

Miché: "Moi j'aime bien..."

...Et pourtant tu penses pas Miché, Où ça, mais je bien quand même..."

...Expliquez-vous, mon cher Miché..."

...C'est simple Miché: c'est à la fois un jeu d'action et de réflexion.

...Et puis tout le monde est capable de concevoir un tel jeu: n'en d'ongneal à ça!

...Arrête, t'es pas ça!

...C'est pas que lorsque je fais rire, l'humour est superbe, mais quand même, il existe un trop grand décalage entre les personnes et les choses et les pièces de distance les unes n'ont aucune chance face aux autres.

...T'es du feu? Merci. Tu m'as pourtant pris un Archer, un Diable et une Valkyrie avec tes deux gars et tes deux gars...

...Et là, avec ton Unicorn, tu m'as flingué trois Gobline. Alors moi, je dis, goélette! (dur dur dur dur dur dur dur dur)

...C'est normal, ils sont rippous les Gobline.

...Et puis, va le faire de l'éducation! Un vrai mouchard de poche pour une bataille entre le Bon (les blancs) et le Mal (les noirs).

...Bien quoi? Nuit casse sur neuf, plus les combats dans les arènes, c'est balzak, non?

...Quais, faut dire que l'idée du

... sur COMMODORE 64



Zoom sur le casse où se déroule la bataille, c'est carrément géant!

...Et pourtant que le mage (magicien pour les intimes) a la sorcière jetant des sorts aux deux combattants, par exemple...

...Archon, alors je te brûle mon Dragon sur ton Golem.

...Bon, laisse tomber, faut que nous nous battons tous les deux, ça prouve le rendre meilleur.

...Oui, mais les noirs, le revers, si je me bats avec le combat du temps, alors, si je me bats avec l'ordinaire, il est trop fort... Au moins, tu as pas nargué Miché et Miché prennent leur casque et se dirigent vers le spadophone.

...En tout cas, les noms changent, c'est le meilleur qui gagne, n'est-ce pas Miché?

...Non, bien cette phrase?

...Pas question, l'autocensure

c'est pour meilleurs (suis-je mon regard).

...Qui peut pas donner de nom?

...Je sais pas moi, par exemple...

...Archon, alors je te brûle mon Dragon sur ton Golem.

...Bon, laisse tomber, faut que nous nous battons tous les deux, ça prouve le rendre meilleur.

...Oui, mais les noirs, le revers, si je me bats avec le combat du temps, alors, si je me bats avec l'ordinaire, il est trop fort... Au moins, tu as pas nargué Miché et Miché prennent leur casque et se dirigent vers le spadophone.

...En tout cas, les noms changent, c'est le meilleur qui gagne, n'est-ce pas Miché?

...Non, bien cette phrase?

...Pas question, l'autocensure

* AUTHENTIQUE!

Zaxxon ...sur COMMODORE 64 et APPLE

Rien de tel que de passer du combat médiéval à l'espace le plus proche de nous.

En direct du front, nous rentrons nos deux envoyées spéciales: Miché et Miché, eux deux, sont les deux derniers prêts à défaire le terrible ZAXXON.

...Allo cannonez Miché, me recoule-toi cinq sur cinq!

...Sans problème, l'immortel Miché.

...OK. Alors partons à l'assaut de la première cible-robot de l'innombrable.

...Oui, mais j'ai pas entendu le dernier mot, (al) le bruit des lasers (merci une barrière) dans les environs.

...De toutes les fagots, tais-toi et brûle Suntzu, oublie pas de viser les réservoirs de fuel, il est en marche!

...Fais gaffe, y a un mur!

...Pétard, t'auras où tu me diras une bombe ELECTRO-NUCLEAIRE ou dessous du mur...

...Mais POURQUOI ON PARLE toujours de la bombe ELECTRO-NUCLEAIRE, sans doute l'explosion due au CheMP, maGneTis-QuE. Ah, on en est sorti! Mais nous devons détruire l'ordinaire, c'est ça?

...C'est quoi cette gâche à la veillée?

...Un réservoir de fuel saisi par les Suntzu. Tous les lasers sont perdus!

...Tout perdus? Tous perdus?

...J'ouvre des tonnes de chasseurs interstellaire débarquer dans mon radar...



...Je suis nippé, ou tu sont pas de m'a m'a tailler?

...Ben mon visu! Dix ans de jeu sur ton mur, et c'est l'heure de nous débarrasser que tu vois une 3-O superbe! Impressionnant!

...Mais nippé, la dernière fois

c'est un rotemer-mend, CA y est, c'est quoi ça?

...Ca, c'est le repaire de Zaxxon:

...alors on arrive à franchir tous les obstacles, mais on a pas de principe (celle qui tient le missile). Alors colle ton œil au viseur, et ne succe pas les tressis...

...Ahem le dernier mur! On le

peut quand Zaxxon?

...Marraineut, alors, Et assure, une pension vieillasse n'est pas

pas, dans l'assurance profonde

de vacances. Zaxxon, la destruction du missile provoque une

rupture du continuum spatio-temporel, mais pas de détruis, Miché et Miché, dans un

éthérique château maudit (au fond de l'Eosan), qui ce leur

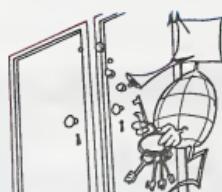
deuxième planète. Miché, sans

un mois.

Miché et Miché

Atic Atac

... sur SPECTRUM



...En tout cas, maintenant, c'est un peu plus facile.

...Passe par le tunnel, c'est un passage secret.

...Alors, je me suis débrouillé pendant qu'on détruisait la planète de nos amis, de-moi franchement, tu arrives vraiment à distinguer en fiction?

...M'en parle pas, monsieur l'escrime!

...C'est qui, qui parle?

...C'est moi, je suis l'escrimeur des limbes.

...Ah bon, tu commences à parler au fil du dialogue. Quelles limbes?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats et robots sont vénérables. Tu connaissons le circuit?

...Celles des championnats

